DVD ТУТ

game.exe

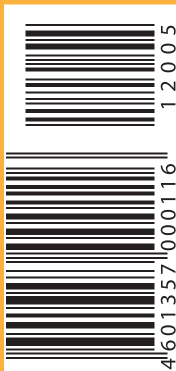
ГЕЙМ-ДИЗАЙН.
КНИГА ВТОРАЯ
СТРАНИЦЫ 26–52

#12 2005

game.exe #12'2005 (125)

Стратегии — освежающий сок для передних долей коры головного мозга одомашненных приматов (КранК)

C&C Computer Publishing Ltd.



КАК ЭТО ДЕЛАЕТСЯ



game.exe

ГЕЙМ-ДИЗАЙН.
КНИГА ВТОРАЯ
СТРАНИЦЫ 26–52

#12 2005

game.exe #12'2005 (125)

Стратегии — освежающий сок для передних долей коры головного мозга одомашненных приматов (КранК)





4 601357 000161 12005

C&C Computer Publishing Ltd.

КАК ЭТО ДЕЛАЕТСЯ

БЕЗ ДИСКА

game.exe

ГЕЙМ-ДИЗАЙН.
КНИГА ВТОРАЯ
СТРАНИЦЫ 26–52

#12 2005

game.exe #12'2005 (125)

Стратегии — освежающий сок для передних долей коры головного мозга одомашненных приматов (КранК)

C&C Computer Publishing Ltd.

SERIOUS SAM II

AGE EMPIRES III

GT Legends

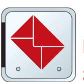




КАК ЭТО ДЕЛАЕТСЯ

Есть что сказать о текущем номере? хочется с чем-то поспорить? кем-то восхититься? кого-то призвать к ответу? а может, вы мечтаете попасть на эти страницы в качестве кудесника пера (вы ведь помните, что все они сначала прошли через Дорогую редакцию)? — пишите на post@game-exe.ru

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ



«НАБЛЮДАТЕЛЬ». ВДОГОНКУ ЗА КОНКУРСОМ

Здравствуй, .EXE! Не будучи постоянным читателем, тем не менее знаю журнал с апреля 1997 года (до сих пор мечтаю повторить это первое — и самое сильное — впечатление), я несколько раз порывался написать на post@game-exe.ru. И как же здорово, что не делал этого, — сейчас стыдно было бы, жуть! Рискнуть же решил, потому что на этот раз все по-другому. Не буду сыпать комплиментами или критиковать — между старыми друзьями это не принято. Лучше что-нибудь конструктивное...

Давеча, перед сном, вспомнился конкурс «Игры, которых нет». Заглянув в прошлое, я увидел сухую выжженную землю до горизонта — это поле моей фантазии на момент проведения интеллектуальных бегов. Окинув взглядом угодья в их нынешнем состоянии, заметил крохотный росток, питающийся вниманием и упрямо тянущийся к свету. Как не вовремя! Но идеям не прикажешь. Невольно ухаживая за насаждением пару следующих дней, мне удалось вырастить огромное дерево, ветви которого уже закрывают солнце, а корни допивают последние соки мозгового компоста. Итак, перед вырубкой мне просто необходимо с кем-то поделиться плодами. Будьте добры.

Игра «Наблюдатель». Этакий мейнстрим-проект, быть может, даже обладающий коммерческим потенциалом. Реализуется с помощью технологий вчерашнего дня (The Sims 2 + GTA). Игра сюжетная и почти линейная, но в то же время сплошной «индирект» (каким я его вижу в AAA-тайтлах).

Ваше альтер эго — молодой человек, американец, живущий в тихом одноэтажном городке. Волею судьбы он заточен в своей комнате (либо инвалид, либо, как хичкоковский герой, просто ногу сломал). Вообще, игру можно считать «Окном во двор: 50 лет спустя». Тогда, повинуясь принципу геометрической прогрессии, положим — герой сломал две ноги и одну руку (заметьте, я оставляю пространство для сиквела). Коротая дни перед экраном компьютера, несчастный натыкается на загадочную интернет-лазейку, открывающую доступ к современному шпионскому спутнику. Так началась веселая жизнь.

Настроившись на родной городишко, парень первым делом фокусируется на доме самой красивой девушки в школе. Подглядывая за отходом ко сну (эротично!), герой вдруг замечает нечто странное в окнах столовой. Семейный ужин давно закончился, а родители блондинки (ученые, работающие в частной криогенной лаборатории) по-прежнему сидят за неубранной посудой и тихо беседуют.

Александр Левошин
levoshin@mail.ru

Вдруг они медленно достают пистолеты и прикладывают дула к головам друг друга. Еще мгновение, и... Но вместо выстрелов мы слышим треск выламываемой двери. Люди в строгих костюмах не дают случиться непоправимому, они скручивают супругов, заталкивают их в белые джипы (да, ломаем стереотипы) и увозят в неизвестность. Перепуганная дочка обращается в полицию, но уже через пару дней следствие заходит в беспросветный тупик. И тут вы, пересилив страх, вступаете в контакт с потерпевшей и пытаетесь убедить ее в том, что вы все видели (и продолжаете видеть!). Девушка не верит, устраивает пару испытаний, в конце концов, берет альбомный лист, крупно выводит на нем номер своего сотового и поднимает над головой. Вы немедленно звоните ей и договариваетесь вместе расследовать случившееся.

С чего начать? Никаких подсказок. Перед вашим взором целый город с сотнями жителей. Вы можете вести наблюдение за каждым из них. У доброй половины — по скелету в шкафу. Заводите досье на соседей, замечаете странности, собирайте факты, выискивайте закономерности, сравниваете, анализируете, умозаключаете. У миссис Стинкифло вдруг исчезли все семь кошек? Мистер Майерсон каждый вторник приносит жене коробку конфет? Городским властям вдруг понадобилось перекрашивать фасад только что отреставрированной библиотеки? Тут определенно есть связь! Так и пахнет заговором!..

Но помимо основного квеста есть куча необязательных. В школе кто-то начал торговать «травкой» — вычислите юного дилера и сообщите куда следует (или куда вам хочется). Мистер Виккер в свои 45 до сих пор не женат — интересно, с чего бы это... А откуда чета Греев, простых автозаправщиков, взяла деньги на гигантский плазменный телевизор? Чуточку терпения и смекалки — все тайное обязательно станет явным.

Но наблюдать — это лишь пол-игры. Самое главное — вступать в контакт. Пишите письма своим объектам. Входите к ним в доверие, запугиваете их посланиями «Я все знаю!», блефуйте. Можете даже поиграть в маньяка, издеваясь над пышногрудой девицей с помощью серии депеш вроде «Я смотрю на тебя, пока ты спишь». Ключевой момент: поведение горожан существенно меняется под вашим воздействием. Корректируйте его посредством новых посланий, изучайте реакцию. Сам процесс сочинения писем должен быть творческим. Предлагаю простую схему: вы сочиняете текст, а потом, раскрашивая предложения в разные цвета, объясняете компьютеру его содержание: где тут у вас комплимент, где грязное ругательство, а где угроза.

Процесс взаимодействия с внешним миром не исчерпывается рассылкой писем. Не забывайте про напарницу. Может, удастся уговорить ее порыться в мусорном баке особенно подозрительного гражданина? А может, и в дом рискнет залезть?..

Ход основного расследования можно разнообразить экшен-вставками с участием соратницы. Скажем, прогуливается она по местному моллу, и тут вы видите, как ее со всех сторон начинают окружать агенты в штатском. Мобильный телефон с вашими подсказками — единственный шанс героини уйти от преследования. Только не ждите точного и немедленного исполнения команд (индирект!), девушка напугана и не хочет сигать из окна второго этажа. Будьте изобретательными, как в кино.

Что ж, вот такой концепт вырос в моей голове. Может, похожие игры уже есть, может, вот-вот появятся. И все-таки не впустую. Ведь перекапывать собственные мозги иногда полезно, правда? ■

льготная .exe-подписка стр. 39–40

Игровое железо



Саша, тебе легко говорить, ты горд, независим и уверен в себе. Ты не знаешь, что такое изо всех сил пытаться понравиться окружающим — и что такое потерпеть в этом неудачу...

Пусть вслед уходящему DOOM III неслось нелицеприятное, от умной, едкой критики до грубой площадной брани, игра твердо держалась своей концепции и, будучи непринятой, осталась непобежденной. В еще не написанных хрониках DOOM III займет почетное место и никто не осмелится снисходительно взглянуть на него!

Саша, попытка понравиться всем — это игра ва-банк: или все, или ничего. Когда следуешь не собственным убеждениям, а пытаешься угадать желания людей (или толпы, как тебе будет угодно), неудача навсегда покрывает проигравшего пеленой позора, и ему больше нечего сказать в свое оправдание перед историей.

Quake 4 подписал себе приговор в момент утверждения дизайн-документа. Легендарное имя питает ожидания, оправдать которые Q4 не мог теоретически. Один тот факт, что мы ни-ког-да не увидим строчку «игра на движке Q4», уже достаточен для того, чтобы похоронить проект. Сколь бы удачным он ни оказался.



Можно устроить унизительное измерение недостатков шутеров топ-класса, и здесь я готов защищать Q4. Да, AI в Q4 хуже, чем в F.E.A.R., — но лучше, чем в Half-Life 2! Уровни в Q4 хуже, чем в HL2, но лучше, чем в F.E.A.R. Но едва ли этот бухучет объяснит, почему HL2 завоевал планету, а Q4 оказался выброшен на свалку истории, едва уйдя на «золото».

Беда в том, что в Q4 нет творческих амбиций. Для Raven большая честь быть авторами Q4. А для последнего это большое несчастье. Вместо хотя бы попытки переосмысления (реверанс в сторону Сида Мейера) Q4 пытается механически опылить сразу все экологические ниши. Между прочим, это даже идет игре на пользу, и это парадоксально делает воспоминания о ней еще более жалкими.

Но я прошел Q4 до конца, Саша, а Q2 бросил, не дойдя до середины. Прошел только потому, что DOOM III мне нравится даже в этом ядовито-обезжиренном super light-варианте. Именно DOOM III.

Quake 4? Нет такой игры.

Дорогая редакция

Новости

Голоса

Заднее слово

C&C Computer Publishing Limited
www.computerra.ru

Номер 12 (125), декабрь 2005 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил под названием «Магазин игрушек/Games Magazine»

АДРЕС
115419, Москва,
2-й Рощинский проезд, д. 8
Телефон: (7095) 232-2261, 232-2263
Факс: (7095) 956-1938
E-mail: post@game-exe.ru
http://game.exe.su

РЕДАКЦИЯ
Главный
Игорь Исупов (garry@game-exe.ru)

Заместитель
Александр Вершинин (versh@game-exe.ru)

Оформитель
Олег Дмитриев (olegd@game-exe.ru)

Кудесники пера
Маша Ариманова (masha@game-exe.ru)
Олег Хажинский (oleg@game-exe.ru)
Фраг Сибирский (frag@game-exe.ru)
Дмитрий Лаптев (dlaptev@game-exe.ru)
Ашот Ахвердян (ashot@game-exe.ru)
Николай Третьяков (klaas@game-exe.ru)
Вениамин Шехтман (venya@game-exe.ru)
Сергей Думаков (denbrough@game-exe.ru)

PR
Михаил Кабанов (tolstiy@game-exe.ru)

DVD, CD
Александр Каныгин (alex@game-exe.ru)
Кирилл Якобсон (kir@game-exe.ru)

Фото
Наталья Тазбаш (ntazbash@game-exe.ru)

Дизайн-проект
Олег Дмитриев (olegd@game-exe.ru)

РЕКЛАМА
Телефон: (7095) 232-2261,
(7095) 232-2263
Факс: (7095) 956-1938
E-mail: advert@computerra.ru

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
ООО «КомБиПресса»
Руководитель: Варвара Калмыкова (varvara@computerra.ru)
Тел./факс: (7095) 232-2165 (многоканал.)
E-mail: kpressa@computerra.ru

ПЕЧАТЬ
SCANWEB, Finland
Тираж 33000 экз.

Номер подписан в печать 4 ноября 2005 г.

Журнал зарегистрирован Государственным Комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации № 015835
Учредитель Дмитрий Мендрелюк

game.exe

#12 2005

счастливый **учу**
стр. 55

Тема

КАК ЭТО ДЕЛАЕТСЯ: ГЕЙМ-ДИЗАЙН. КНИГА ВТОРАЯ



Разборы









ЛИНЕЙКА ГОРБУНОВА

5

GT Legends	4,70
Black & White 2	4,50
Warhammer 40.000: Dawn of War — Winter Assault	4,45
Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse	4,40
Rome: Total War — Barbarian Invasion	4,40
Age of Empires III	4,33
F.E.A.R.	4,25
UFO: Aftershock	4,20
Conflict: Global Storm	4,15
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	4,10
4	
Genji: Dawn of the Samurai	4,00
Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge	3,99
«Cold War: Остаться в живых»	3,80
Ragdoll Kung Fu	3,70
Sniper Elite	3,55
Ultimate Spider-Man	3,50
Quake 4	3,25
Serious Sam 2	3,05
3	
Evil Dead: Regeneration	3,00
2	
1	

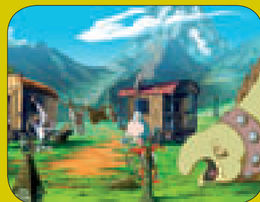
* Q, или Quade Damage, — легендарный powerup, ставший графическим символом Quake-серии, столь идущий к лицу нынешней, четвертой, части игры. Ведь, если помните, сия игрушка в оригинальном Q учетверяла наносимые повреждения. Не правда ли, в нынешнем декабре другой ЛГ-единицы просто быть не может? Да и, признаться, этот powerup нужен игре как никакой другой — ведь ее сегодня обижают все кому не лень...

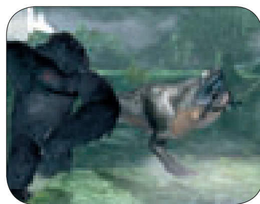
exe dvd

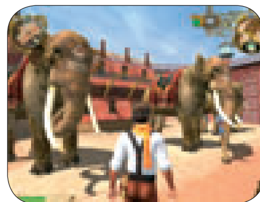
8,5 Гбайт!

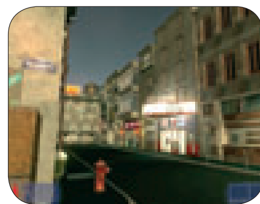
Содержание .EXE DVD

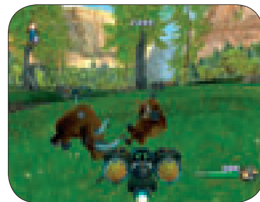
Содержание .EXE CD1 и CD2

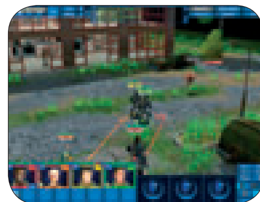




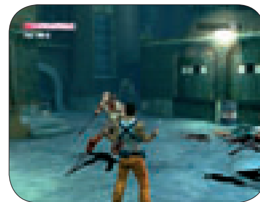


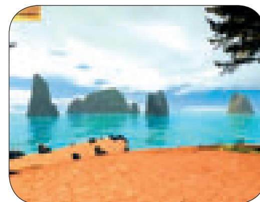










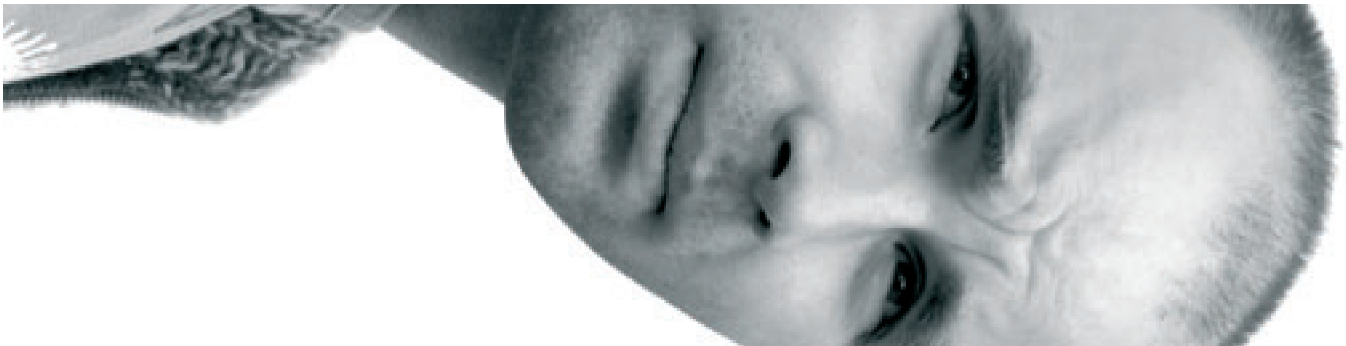






И ДРУГИЕ ЗВЕРИ

александр «скар» вершинин



ОБ авторе

АЛЕКСАНДР «СКАР» ВЕРШИНИН
В мифологии чибча-муисков «медведь полей и столбов», бог ритуальных попоек и хмельного напитка чичи, покровитель живописцев и ткачей. Образ А.В. отражает древнюю стадию организации труда, когда работа и ритуальные возлияния богам составляли единый неразрывный процесс.

Хорошие новости

«Специалист по программному обеспечению Грег Хогланд обнаружил, что встроенная в клиентский код World of WarCraft программа The Warden не только сканирует список активных программ, но и считывает колонтитулы всех открытых окон. А если там сокровенное?..»

(Марк Уорд, корреспондент BBC News).

Четыре миллиона пользователей ПК нетерпеливо передернули экран назойливого лицензионного соглашения, в непознанных глубинах которого наверняка содержалось упоминание о сегменте кода The Warden и его функциях. Естественно, Blizzard защитила себя от возможных судебных исков!

БУДУЩЕЕ СОВЕРШЕННОЕ

Признаемся: нам хотелось бы верить в принадлежность Blizzard к какому-нибудь мерзкому культу, видящему во снах преимущественно мировое господство и лишь иногда — шпинат во фритюре. Компания, ответственная за столь умопомрачительно ванильные скриншоты из грядущего WOW-аддона The Burning Crusade (см.!), просто обязана оказаться детищем грешащего мегаломанией гениального злодея. Две свежие расы (одна из них — Blood Elves, порт приписки Орда), новый континент, взлет левел-лимита до 70 уровня и управляемый воздушный транспорт — после таких обещаний WOW-наркоманы не поведут и бровью, даже если неудовлетворенная пассивным чтением чужой переписки Blizzard начнет упражняться в эпистолярном жанре от имени пользователя!

Другое дело — эксперименты Sony Online Entertainment. До нежных и чутких ушей ее подопытных кроликов в вольере Star Wars: Galaxies дошли черные слухи об очередной

всеобъемлющей реформе. Топ-менеджмент компании, очевидно, считает игру слишком труднодоступной для подростка средних способностей, — соревноваться с WOW ей действительно сложно. А значит, она должна быть вновь перекроена! Нам сообщают, что из 35 профессий в активе останутся 9, а джедаи (самый смешной момент) станут СТАРТОВЫМ классом! Интересно, есть ли у Sony шпионская программа, чтобы вовремя засечь прощальную электронную записку джедая со стажем, который потратил пару лет упорного труда на достижение статуса, доступного новичкам прямо от ворот? Стремительный отток подписчиков уже вынудил Sony притушить SWG-серверы в Японии и всерьез задуматься о производстве MMORPG без ежемесячной абонентской платы. Название продукта пока не разглашается; дата релиза — следующая осень.

НАСТОЯЩЕЕ НЕПРИГЛЯДНОЕ

В КИ-индустрии вообще неспокойно. Угроза массовых geek-восстаний возрастает многократно с приближением бессмысленных праздников НГ и РХ.

Самая резонансная новость месяца: The Elder Scrolls IV: Oblivion отложена. По сравнению с дружным выхлопом разочарования тушуется знаменитое извержение Везувия: судя по финансовому отчету издателя Take-Two Interactive, дата релиза лучшей РПГ на свете ожидается не раньше второго квартала 2006 года. Стало быть, к торжественному бенефису Xbox 360 она никак не успеет.

Возможно, это к лучшему. Аккуратное зомбирование почвы в районах, прилегающих к крупнейшим американским IT-магазинам, вернуло прелюбопытнейшую информацию. Положите голову между коленей и держитесь за стулья, ибо... НА ВСЕХ НЕ ХВАТИТ! (Не то чтобы мы сомневались.) Региональные ветви вековoго заведения Electronic Boutique бьют набат: на 16 коробок с приставкой к 22 ноября 2005 года приходится 32 подтвержденных заказа и еще около пятидесяти стоящих в очереди без особых надежд. Если американские подростки и русский Хажинский увидят репортажи о беспорядках во Франции хотя бы одним глазом...

Надеемся, нас не опередили с предложением согнать разработчиков D.U.K.E. N.U.K.E.M. F.O.R.E.V.E.R. и S.T.A.L.K.E.R. в одну дружную креативную семью (где-нибудь в Исландии)? Потому что релиз «Чернобыльской тени» изящно переносится на октябрь 2006 года, а «Вечный Ньюкем» рапортует о самообрезании настроенных за многие лета 10 Гбайт незамутненного разумом кода. Люди неземного самообладания.

ИНДУСТРИАЛЬНОЕ СЮРРЕАЛИСТИЧЕСКОЕ

Тревожная форма индустриальной падучей зарегистрирована в этом месяце на родине коровьего бешенства, в Великобритании. Два известных КИ-издателя островного королевства бьются в судорогах, то и дело вызывающих у специалистов художественные аналогии с предсмертной агонией. Бюджетная Digital Jesters, правда, быстро подавила слухи о собственной гибели: да, зарплату сотрудникам слегка задержали, но с кем не бывает? Встала и пошла. Если бы только SCi могла отмахнуться от прессы с такой же легкостью! Дохлая Eidos крепко стоит поперек горла у крупнейшего британского издателя; зеваки пересказывают друг другу историю об анаконде, которая проглотила аллигатора и не смогла переварить, а к совету директоров SCi подкрадываются с нескромными предложениями иностранные дельцы... Между прочим, в их числе фигурирует неизменно дьявольская Electronic Arts, которая явно не удовольствуется мелкими успехами в перехвате управления Ubisoft. Когда на планете останутся только Microsoft и Electronic Arts, их поглотят Coca-Cola и PepsiCo, управляемые, как известно, одним и тем же эксцентричным мультимиллиардером из созвездия Козерога. Скажи, ПэЖэ?

По неофициальной информации, нынче это влиятельное существо скрывается под бородой, усами и диоптриями очков Стивена Спилберга, подписавшего намедни контракт с той самой ЕА о создании как минимум трех игровых франчайзов. Мозг, отлично подвешенный язык и знаменитая харизма властелина целлулоидной пленки предложены в услужении девелоперам лос-анджелесской студии ЕА. Оные, по наблюдениям Спилберга, являются «непревзойденными мастерами интерактивного формата», что бы это ни значило.

На сладкое Electronic Arts приобрела лицензию на использование интеллектуальных прелестей мультипликационного семейства Симпсонов у киностудии 20th Century Fox — складывать все яйца в одну корзину ее матерое руководство не привыкло.

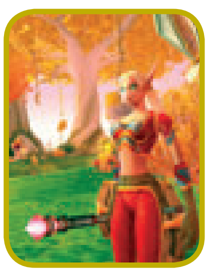
ЭКРАННОЕ СУМАСШЕДШЕЕ

Между тем порочные связи КИ и Голливуда ведут к зарождению нового широкоэкранного жанра: Исключительно Плохого Игрового кино. И если его режиссером-первопроходцем навсегда останется, естественно, герр Уве Болл (о нем, разумеется, чуть ниже), то на роль центрального тошнотворного актера явно целит новозеландец Дуэйн Боллович Джонсон, также известный как «Шкала». Он уже пробил себе уютное местечко в игроадаптации приставочного хита Spy Hunter (2006) и, по официально не подтвержденным сведениям, подписался на пролонгацию истязаний id-имущества. То есть DOOM II.

Его кармический брат-близнец Уве Дуэйнович Болл (по кличке «Спасайте детей и стариков») тоже отличился дважды. Сначала он обрадовал мир, Питера Джексона и Квентина Тарантино лично торжественным разделением надвое гордиева узла киноэпопеи In The Name of the King: The Dungeon Siege Tale — так ОНО называет себя ныне. Первый фильм выйдет в начале ноября, второй в начале декабря 2006 года от Рождества Христова. Чтобы не показаться мелочным, старик Уве также упомянул о достижении взаимопонимания с Винсом Дэзи и его Running With Scissors. Чувак отольет на общественное мнение с высот широкого экрана только в 2007-м — время приобрести непромокаемые плащи еще есть...

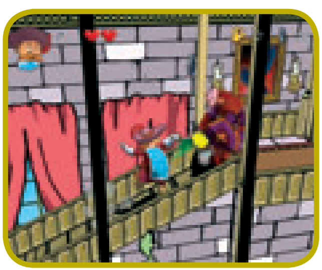
И кому интересно, что пятидесятилетний Сэм Фишер обрился под скина, купил очки и куртку из «Таксиста» Скорсезе и поехал по Америке мстить за умерщвленное дитя? Только нам, наверное. А ведь может получиться — молодец, Ubi!











слева первый Новый плакат оперы «Жизнь за царя» Уве Болловича Глинки. Пятки «Возвращения короля» превращаются в кровавое месиво...
слева второй При виде свежайших открыток из WOW-аддона The Burning Crusade дорогая редакция единогласно проголосовала за возвращение на иглу.
слева третий Вы узнаете этого человека? Он душил ваших сыновей, вышибал им мозги, резал глотки ножом. Вы узнаете его без третьего зеленого глаза? Его зовут Фишер. Сэм Фишер.
справа Найдите хотя бы одно отличие: шведский издатель Legendo Entertainment готовит экранизацию любимого боевика советских времен «Три мушкетера».

ОБ игре

www.mightandmagic.com/us/darkmessiah/teaser
жанр Action/RPG
платформа PC
дата релиза Лето 2006 г.
разработка Arkane Studios (www.arkane-studios.com)
издание Ubisoft Entertainment (www.ubi.com)



DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

беседу вел АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

Хавелей Машиах



вверху Ромен Вобер Женли на городском празднике в честь лицензирования Лионом графического привода Half-Life 2.
справа К мессии являются сирые и убогие за чудесным исцелением. Гоблинам он дает только панацею режущей кромки. Или рубящей. Как получится.

На выжженной пустоши, что оставлена пятьюдесятью четырьмя бессовестными аддонами к боевым шахматам по мотивам вселенной Might & Magic, зреют новые всходы. Издательский олигарх Ubisoft выбирает неожиданные кандидатуры для возрождения легендарной марки: сначала Nival Interactive для «Героев», теперь вот Arkane Studios, авторы левацкой Arx Fatalis, будущие родители Dark Messiah of Might & Magic.

С ЧИСТОГО ЛИСТА

Под влиянием безудержной восторженности лейпцигского Хажинского и заразного веселья gameplay-роликов .EXE решил идти на галльского продюсера игры Ромена Де Вобера Де Женли (Romain De Waubert De Genlis) вопросом каверзным и непримиримым.

.EXE: Месье Ромен Де Вобер Де Женли! Как вам строится на пепелище?

Ромен Де Вобер Де Женли *(далее просто Ромен Женли)*: Строится хорошо, спасибо. Пепел, знаете ли, полезен для почвы, прекрасно ее удобряет.

.EXE: Это если выращивать RPG или походовую стратегию. А вот полномасштабного FPS-релиза фэнтезийная реальность Might & Magic никогда не видела. Пригодна ли M&M для физкультурных упражнений с видом от первого лица?

Ромен Женли: Позвольте, а что нам может помешать? После трагической кончины 3DO у нас полностью развязаны руки в том, что касается переосмысления картины M&M-мира. Маркетологи Ubisoft настоятельно рекомендуют более серьезные, взрослые обертона и более не стесняют жанровыми рамками. В перспективе мы могли бы взяться за любой продукт: стратегию, походовую RPG, MMORPG, FPS...

.EXE: ...авиасимулятор?..

Ромен Женли: Отличный пример: в 1990 году некая Westwood Studios сделала серьезный авиасимулятор по мотивам Dragonlance-эпопеи! Что касается Might & Magic, здесь более чем достаточно материала и для глубокого ролевого бэкграунда, и для разухабистого FPS-экшена.

.EXE: Однако предыдущая попытка укоротить ролевую составляющую увенчалась блистательным провалом Legends of Might & Magic.

Ромен Женли: «Легенды» были концептом дерзким, но чересчур уступчивым влиянию моды на омерзительную игру Counter-Strike.

.EXE: ?!

Ромен Женли: Да, именно Counter-Strike, причем без оглядки на солидную историю выбранного сеттинга. Перековать героическое фэнтези в бодрую стрелялку одной лишь заменой графического движка невозможно — должен быть переработан весь игровой концепт, вся игромеханика. Тем не менее даже отрицательный опыт остается опытом, и мы обязаны учитывать существование предшествующей игры, какой бы сомнительной она ни была.



ИГРА В АССОЦИАЦИИ

.EXE: И что же получается у осмотрительных и хитроумных жителей Лиона?

Ромен Женли: Мы задаем себе вопрос: если бы мы оказались в медиевальном мире жестокости и немотивированного насилия, что стало бы с нами, выжили бы мы? Развернутым ответом на данную тему и является Dark Messiah.

.EXE: А сочинения Марка Твена или, скажем, всередакционно любимый фильм Сэма Рейми об оживших мертвецах и приключениях дробовика в Средневековье, они, стало быть, не при чем (Ромен, мы в курсе сюжета)?

Ромен Женли: При всем том мы строго придерживаемся фэнтезийных канонов! Молодой воспитанник могущественного волшебника вынужден довольствоваться мечом и магией, не более того. Зато степень углубленности в предмет целиком зависит от игрока: партия в Dark Messiah начинается для всех одинаково, но каждый идет к заключительным титрам собственной дорогой.

.EXE: The Elder Scrolls?

Ромен Женли: В сильно облегченном варианте. Вид от первого лица более экспрессивен: герой до поры не замечает рыскающих в сумраке за спиной монстров, а дракон высотой с пятиэтажный дом выглядит тем более убедительно, если смотреть на него из-под жалкого куста акации.

.EXE: Знаете, Ромен, ваши откровения напомнили нам о еще одном непременном атрибуте линейки Might & Magic: продолжительности. Будь то ролевая игра или походовая стратегия, M&M отнимала не часы — недели! Сохранилась ли преемственность?

ЛИОНСКИЕ ТЕЗИСЫ

Ромен Женли: Увы. Наши ориентиры: иммерсивность, сюжет и действие. Экшен обеспечивается набором из сорока видов оружия, нескольких дюжин заклинаний и stealth-навы-

ков; сценарий без обиняков фокусируется на приключении в лучшем говардовском стиле: впечатляющие батальные сцены, исследование затерянных храмов и постоянная смена декораций. Тем самым Dark Messiah не может быть ни слишком длинной, ни впечатляюще нелинейной. Это осознанный выбор, мы предпочитаем заставить игрока получать насыщенный фэнтезийный опыт, а не взирать на несколько сотен гектаров девственно голого ландшафта.

шительной атаки. Более способные маги смогут запускать в полет даже мелких врагов, что неизбежно вызывает в стане врага страх и тоску по маминым закоркам. Между прочим, деконструкции подвергаются и многие элементы ландшафта (вы уже видели рухнувший в пропасть навесной мост), но это обоюдоострое оружие, оно может быть использовано как вам на пользу, так и против вас. Мы стараемся рассматривать игровые декорации как еще одного актера, а не бездушного





слева Гигантская ящерица, она же дракон. Оставляет хвост, если на него наступить, но при этом сильно злится.
в центре Орочьи племена, словно стаи ласточек, издревле гнездятся в норках на скалистых утесах.
справа Что это у вас за спиной, драгоценнейший? Неужели нечаянная дорожка льда? В этот жаркий летний день?!

молчаливого свидетеля чужих подвигов.

.EXE: Очень мило с вашей стороны, профсоюз картографов и ландшафтных дизайнеров наверняка с восторгом встретит эту новость. И раз уж мы заговорили о театре и декорациях — как вы собираетесь обойтись с воровским ремеслом, театром теней и клинка в спине?
Ромен Женли: Стелс-составляющая Dark Messiah, конечно, не сможет конкурировать на равных с маленькими шедеврами серии Thief. Однако пребывание в тени засчитывается в актив осторожному и подкованному в воровских делах герою, ибо рядовые монстры ориентируются на звук и визуальный контакт. Подчеркиваю: рядовые! Некоторые особо вредные бестии могут использовать иные методы для обнаружения противника...

МЕССИАНСТВО

.EXE: Сверхспособности — наша излюбленная тема! Многие источники приписывают колдуну из Dark Messiah разве что не божественные потенции. Неужели?..

.EXE: Стало быть, прощай, свобода?
Ромен Женли: Dark Messiah оставляет игроку свободу выбирать способы умерщвления монстропоголовья. Да, в игре меньше скаутства — но с умыслом! Мы стараемся сфокусироваться на боевой системе и перипетиях сюжета, предлагаем игроку геймплей-свободу.

.EXE: Плюс либертинство с точки зрения физических законов, не так ли? Эпизод с мгновенным оледенением горной тропы под ногами у несчастного орка...
Ромен Женли: Законы физики и их лукавое использование являются для Dark Messiah неотъемлемой частью геймплея. Способность оглушить противника метким броском готического канделябра сторицей оборачивается в бою — монстр дезориентирован и открыт для сокру-

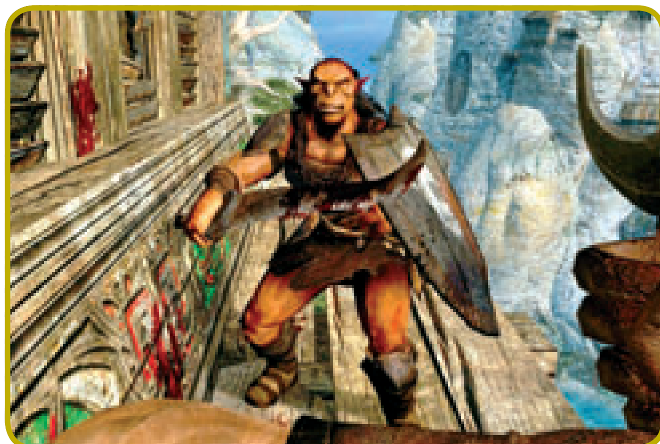
Ромен Женли: Я бы не сказал, что маг нарушает игровой баланс. Его умения зрелищны, не спорю, но то же самое можно сказать и о достигшем вершин ремесла рыцаре. Или воре. Кроме того, нельзя забывать о главной радости Dark Messiah: классы не взаимоисключают друг друга. При желании герой может изучить впечатляюще широкий ассортимент приемов.

.EXE: И как же происходит становление нашего мессии? Есть ли место для XP-очков в мире FPS?
Ромен Женли: Безусловно. С постепенным набором опыта персонаж сможет выбирать новые умения или типы оружия, тем самым улучшая исходную статистику (запас жизненной энергии, сила удара, скорость, защита) и расширяя пул доступных приемов — спецударов, комбо, ку-де-гра. Например, если вы предпочитаете вкрадчивый стиль ассассина, Dark Messiah предложит изучить технику бесшумного бега или прием для обезоруживания противника. Мы пытаемся создать хитроумное сплетение алгоритмов, которые связывают исходные умения и навыки шутер-игрока с традиционными ролевыми скиллами. Задача не из легких, но уже сейчас многопользовательский режим выглядит ох как интересно!

.EXE: Постараемся угадать: соревнование левитирующих паладинов десятого уровня с доисторическими гранатометами?..
Ромен Женли: Что за вздорная мысль! Разумеется, для каждого вида оружия, заклинания или спецприема есть особые требования и ограничения — многое зависит от набора умений и даже содержимого инвентории. «Паладины десятого уровня»? В Dark Messiah вы их не найдете, равно как и «файерболы шестого уровня». Эта игра посвящена вовсе не восхождению вверх по лестнице уровней, а скорее культивации настоящего приключенческого духа.

.EXE: Позвольте нам осведомиться о количестве этого самого духа, вложенном в открытые уровни.
Ромен Женли: Думаю, наши дизайнеры запланировали около 40% ландшафтных карт — благо графический мотор более чем располагает. Жаркие пустыни, укромные архипелаги, неприступные горные отроги...

.EXE: ...с которых так просто ухнуть в пропасть.
Ромен Женли: Вы опять о заклинании телекинеза? Забавный спелл, и целиком зависит от магической силы героя. Поначалу волшебник способен манипулировать лишь самыми мелкими объектами (живыми и неодушевленными). С течением времени телекинетические мускулы укрепятся, но сворачивать горы мановением пальца или забрасывать гигантского тролля на Луну мы точно не разрешим.



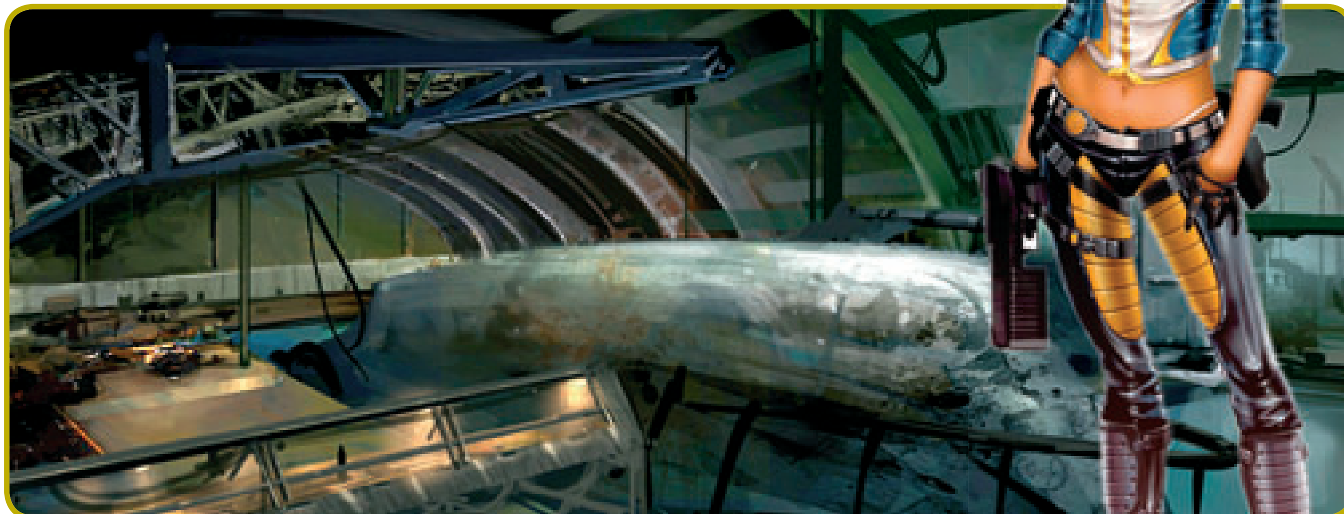
.EXE: Много лишнего было и в вашем предыдущем проекте, Ромен. Сколько Arx Fatalis осталось в Dark Messiah?
Ромен Женли: Во-первых, наш опыт. Во-вторых, желание экспериментировать. Несколько прирученное, остепенившееся: вместо попыток создать маленький конструктор внутри инвентории персонажа мы экспериментируем с игровой физикой и взаимодействием с ландшафтом. Для каждой (не убоюсь!) ситуации в игре мы предлагаем выборку способов ее разрешения. Простейший пример: комната с орком-охранником. Подбежать, безумно размахивая мечом, и смести несчастному голову с плеч кажется самым естественным вариантом. Хотя вы могли бы бесшумно подползти и всадить бедняге кинжал меж лопаток, или снайперским выстрелом из лука уронить на него массивную люстру, или отвлекающим ударом наколдовать монстра, или просто прокрасться к выходу, пользуясь глубокой тенью... Геймплей-демократия, свобода действий — вот ключевые слова для описания Dark Messiah of Might & Magic. Надеюсь, вы согласитесь с нами после прохождения игры.

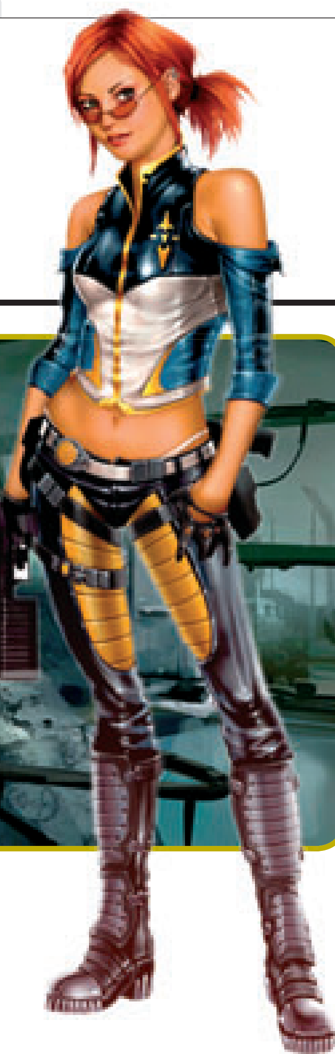
.EXE: Которая выйдет нескоро, о-ля-ля. И последний вопрос: станет ли «Темный мессия» очередным сериалом в лучших M&M-традициях?
Ромен Женли: Мы хотели бы в это верить, от всей души. На данный момент шансы франчайза велики, у проекта большой потенциал, а у нас в загашнике — немало незадействованных в игре идей.

.EXE: Спасибо за ответы, Ромен. И... свободу геймплею!
Ромен Женли: Да-да, свободу геймплею! Свободу геймплею!

ОБ игре

www.sinepisodes.com
ЖАНР FPS
ПЛАТФОРМА PC
ДАТА РЕЛИЗА 4 квартал 2005 г.
РАЗРАБОТКА Ritual Entertainment (www.ritual.com)
ИЗДАНИЕ Steam (www.steampowered.com)



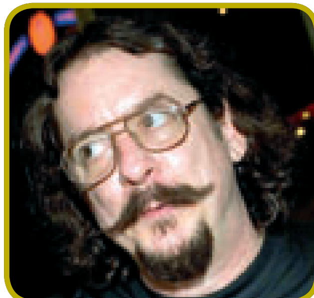


SIN EPISODES

беседу вели СЕРГЕЙ ДУМАКОВ и ФРАГ СИБИРСКИЙ

Yes, My Levelord!

Мы уже устали подбирать эпитеты к этой глыбе. Честно. Формальным поводом для нижерасшифрованной беседы стал скорый выход многообещающего продолжения легендарной SiN, получилось же, как всегда, обо всем сразу. Впрочем, долгие годы общения с этим человеком свидетельствуют: иначе с ним не бывает.



вверху «То есть? Я — это я, Левелорд, разве не видно? Левел-дизайнер, американец с сердцем русского!» В глубине этих карих глаз можно разглядеть трогательную заботу и о SiN Episodes. **справа** ...Хотя, с другой стороны, озабоченность населения Фрипорта можно понять. В эти образы разработчики вложили душу — это значит, что мутанты на самом деле предельно отвратительны.

ПРОМОЛЧАТЬ О ГЛАВНОМ

А мы, если честно, не очень-то хотели «обо всем». Нас больше интересовал пугливый зверь SiN Episodes, достойный, без сомнения, обстоятельного и серьезного обсуждения. Реанимирует ли вселенную возвращение брутального полковника Блэйда в родной Фрипорт? Достаточно ли злости накопила за время вынужденного перерыва Элексис «мать-природа» Синклер, по-прежнему являющаяся основным раздражителем Блэйда и Ко? Насколько, наконец, бесчеловечны генетические эксперименты неуемной «СинТЕК»? Если судить по немногочисленным материалам, слишком расчетливо преданным огласке, основной упор сделан на косметику: новое графическое сердце, переработанный искусственный интеллект (говорят, противник будет оттаскивать раненых соратников с поля боя!) и «наичестнейшая физика» — вот новые фокусы старого лиса. А как вам возможность прокатиться по улочкам Фрипорта на всевозможных футуристических авто, причем не обязательно в роли водителя — иной раз придется побыть и агрессивным пассажиром, аккуратно отстреливая надоедливых преследователей? Никак, верно?.. Почувствовав интерес первой степени (не спрашивайте), мы попытались выцарапать подробности из человека, имеющего, как нам казалось, к игре самое непосредственное отношение. Кто он, наш «контакт»? Большой энциклопедический mobygames-словарь скуп на комплименты: «ГРЕЙ (Gray) Ричард Бейли (р. 1957), гейм-дизайнер США (Даллас, Техас). Эффектные уровни к Duke Nukem 3D (1995), Quake 2: Scourge of Armagon (1997), SiN (1998), Heavy Metall: F.A.K.K.[2] (2000) и пр., и др., и т.д. с роскошной отделкой и недетской играбельностью исполнены с виртуозным блеском...» Или все-таки не скуп?

.EXE: Ричард, первый вопрос от преданного читателя Васи-

лия из, естественно, Кемерова (заранее извините, если что не так): «Ваша мама человек редкого мужества, коль она рискнула назвать еще несмышленого вас этим странным именем — Левелорд (Levelord). Не была ли она первым исполнителем рока-энд-ролла в Нью-Хейвене (Коннектикут, США)?»
Левелорд: Ох...

.EXE: Хорошо-хорошо! Ричард, какова ваша роль в создании SiN Episodes?
Левелорд: SiN Episodes? «Икзи», боюсь, что ты не по адресу — я пока не занимаюсь этой игрой. У нашей церемониальной конторы куча проектов, приходится буквально разрываться на части. В жизни так не пахал. Даже на антисоветской подлодке (Левелорд вполне мог бы добавить «на той самой. На легендарной». Как, вы не читали в .EXE рассказы о службе будущего Картоцаря в The US Navy? Стыд. — *Прим. ред.*) было полегче. Короче говоря, очень надеюсь присоединиться к команде чуть позже.



.EXE: Это когда же? В январе, когда игра уже будет продаваться? Вы занялись патчами, Ричард? Уровнестроение побоку? В таком случае удачи, Ричард, до свидания, привет Лесли!
Левелорд: «Икзи», «Икзи»! Не спеши. Я — записывайте, пожалуйста — ни на минуту не выпускаю эту игру из вида и внимательно слежу за всеми происходящими внутри Ritual событиями. Готов.

.EXE: ОК. Есть ли у Episodes ГЛАВНОЕ (некое, какое-нибудь, вообще) отличие от оригинальной SiN? Существует ли нечто, чего вы не смогли применить в первой итерации — но вовсю эксплуатируете сейчас?
Левелорд: Философия игры осталась неизменной. С момента выхода первой части минули несколько исторических эпох, индустрия совершила гигантский технологический скачок... Но по своей сути и сиквел, и родоначальник серии очень похожи.

.EXE: Несколько впечатляющих слов о локациях нового SiN, Ричард. Что еще, помимо Фрипорта, игрок найдет на просторах Episodes?
Левелорд: А можно обойтись без деталей? Не готов я раскрывать все карты. Скажу лишь, что уровней будет много и каждый из них по-своему уникален. Мы постарались сделать так, чтобы каждая новая локация привносила новые элементы в геймплей, дарила игроку свежие ощущения... Наша цель — максимальное погружение игрока в мир SiN, и... остановимся на этом, хорошо?

.EXE: Плохо. Общие слова, Ричард. Отделываетесь отпиской. А про ваших мутантов можете говорить? К примеру, мы прочли на сайте, что для большинства граждан (богачей и представителей среднего класса) это что-то вроде страшилки на ночь, не вполне осознанная опасность... Однако Episodes-мутанты вполне реальны, их много, это одни из главных действующих лиц в игре, хотят того жители Фрипорта или нет. Получается довольно прозрачная социальная аллюзия, не находите?

Левелорд: Пока вы не спросили, не находил. Теперь вот даже не знаю... Думаю, существование в таком городе, как Фрипорт, навязывает жителям определенный образ мышления — и от этого никуда не деться. В конце концов, я сам, застрявший где-то между средним классом и верхушкой общества, побоялся бы встретиться с этими отродьями в темном переулке. Набить карманы купюрами куда проще, чем избавиться от некоторых стереотипов, вы же понимаете.

А ПРИ НЕМ ЗАДАЧА

.EXE: Эта новая помощница Джона Р. Блэйда, Джессика Кэннон (как вам удается давать героям — особенно дамам — такие ух-имена?)... Что она из себя представляет? Какова ее роль в происходящих событиях?

Левелорд: Нам был нужен новый напарник для Джона, и мы подумали: черт, а почему бы ему не быть девушкой? Молодой и очень взрывоопасной! Мне кажется, чем больше в игре молодых и взрывоопасных девушек, тем лучше. Согласны? Джессика прекрасно сработается с Блэйдом, я в этом уверен. Ну и, разумеется, в деле по-прежнему Дж. К. Армак — разве что немного отошел на второй план. С мисс Кэннон очень трудно конкурировать.

.EXE: Одна из самых интересных деталей, обещанных в игре, — динамически меняющийся уровень сложности. Каким образом окружающая среда подстраивается под игрока? Насколько от поведения персонажа будет зависеть сам геймплей? Будет ли информация об игроке (мы слышали, учитывается самая разнообразная статистика, а не только количество выстрелов и прыжков) переходить из одного эпизода в другой? Мастерство игрока будет расти от серии к серии, — будет ли вместе с ним расти игровая сложность?

Левелорд: Я бы не стал относиться к этому так серьезно. Вы усложняете, а это все-таки довольно тривиальная составляющая игры. «Динамическая сложность» — это своеобразная совокупность обычных для жанра «легкого», «нормального» и «сложного» уровней, с той лишь разницей, что все изменения происходят «на лету». Здесь нам очень здорово помогает новая модель AI: искусственный мозг, это правда, весьма серьезно оценивает поведение игрока. Думаю, этот элемент в играх Ritual будет только прогрессировать. В любом случае в данный момент идет настройка баланса сил, поведения противников, оружия... Поживем — увидим.

.EXE: Продолжая традиции оригинала, вы обещаете игрокам «непревзойденную интерактивность окружающего мира». Сказано громко, спросим просто: в чем это громкое будет выражаться? Интерактивность это же не синоним деструкции, правда?

Левелорд: У нас есть скромное желание, чтобы понятие интерактивности стало синонимом Ritual. Вы позволите? И — да, разрушение, конечно же, неотъемлемая часть интерактивности. Однако с этим элементом необходимо быть очень осторожным, тут я с вами согласен. С другой стороны, мы ограничены возможностями движка Source, поэтому, думаю, все будет в порядке... интерактивность будет непревзойденной.

.EXE: Упомянутый вами мотор Source (Valve), на котором делается Episodes, довольно популярная нынче глина для лепки игр. Что за комиссия, Ричард? Source гарантирует качество «на автомате»?

Левелорд: Source — отменная штуковина, это правда. Мы же используем его по нескольким весьма уважительным причинам. Во-первых, знакомы с этим кодом по работе над Counter-Strike: Condition Zero. Во-вторых, надеемся, Source очень поможет





слева Означает ли изображенная сцена присутствие в игре стелс-элементов? В любом случае этим глазам хочется подчиниться уже сейчас.
в центре Ассортимент скриншотного вооружения не впечатляет. Должно быть, это ранняя версия игры и в релизе «клоны» из багажника исчезнут.
справа Такое впечатление, что «сестренка» пришла в Episodes прямиком из DOOM III. Остается надеяться, что это не рядовой противник, а один из боссов.



нам подружиться с технологией Steam. Наконец, Valve сделала нам такое предложение, от которого просто неприлично было отказываться.

.EXE: А вы не боитесь сравнений с Half-life 2? В конце концов, именно первая часть этой игры явилась причиной сравнительно тихого старта SiN в 1998 году.
Левелорд: Что было, то было. Уровень же Half-life 2 и SiN Episodes просто несопоставим, у м-ра Ньюэлла вышла великая игра... Мы можем лишь примериться к этой планке. Получится или нет — скоро узнаем.



ПРИКЛАДНАЯ ЭПИЗОДОЛОГИЯ

.EXE: Итак, вы подтвердили, что Episodes будет использовать весьма своеобразную схему распространения: игра (согласно названию!) будет продаваться тонко нарезанными ломтиками, а в качестве посредника между разработчиком и конечным покупателем выбрана система Steam. Вы осознаете весь риск подобной затеи?
Левелорд: Вы же знаете, мы работали с Valve раньше. Индустрия компьютерных игр — довольно замкнутый мир, большинство разработчиков знакомы друг с другом и в курсе того, кто чем занимается. Мы подали идею — в Valve с радостью ее подхватили. Steam и риск? Простите, вы о чем? Да это же настоящее золотое дно! Никаких дисков и кричащих обложек, никаких трейлеров и самолетов с грузом, которые вечно опаздывают... никаких стервятников, норовящих оторвать кусок побольше, если вы понимаете, о чем я. Единственный риск — сделать плохую игру, в которую никто не захочет играть. Это честно, вам не кажется?

.EXE: Да, но... За последние пять лет episodic gaming, распространение игры короткими эпизодами, грозились осуществить десятки, если не сотни разработчиков. Никто не преуспел! Почти все игры были либо РПГ, либо квестами — иными словами, девелоперы намеревались зацепить игрока прежде всего сюжетом, традиционными для, скажем, телевизионного сериала способами и приемами. SiN Episodes, насколько мы понимаем, в пилотном выпуске будет уповать прежде всего на дизайн уровней, на геймплей... Так?
Левелорд: Не так уж и много их было, этих лузеров. Да и подача, как мне кажется, была немного другой: каждая часть позиционировалась как отдельная игра. Мы же хотим продавать отдельные эпизоды ОДНОЙ игры. Это как телевизионный ми-

ни-сериал в сравнении с трехчасовым фильмом.

.EXE: Тогда что все-таки отличает дизайн Episodes (назовем проект «первым именитым игромылом». Без обид, Ричард) от дизайна традиционных (однокусковых. Понятно, больших и серьезных) шутеров? Больше безумия на уровне? максимальная концентрация всего и вся? адская детализация? жуткая красота? просто очень большие карты? Подчеркните, пожалуйста, нужное, товарищ Левелорд.

Левелорд: Основное отличие — в подаче! Эпизоды с первого по третий, например, вполне могли бы выйти на рынок в одной упаковке — и все считали бы это большим, серьезным шутером. Главный момент: игрок не обязан играть во все эти эпизоды. Он сам решает, стоит ли Episodes того, чтобы продолжать тратить на нее деньги.

.EXE: Если игрок провел в шутере 12-20 часов, он почувствует себя обязанным купить сиквел (не признаваться же самому себе, что 20 часов жизни потрачены впустую!). Работает ли этот принцип в масштабе коротких эпизодов?

Левелорд: Не уверен. Я вообще не согласен с тем, что 20 часов игры потрачены зря, если игрок не покупает продолжение. По крайней мере со мной такого ни разу не случалось. Нам хотелось бы думать, что наша аудитория будет довольна каждым эпизодом, что она будет с нетерпением ждать добавки... И в то же время мы хотим, чтобы игрок, купивший, скажем, семнадцатый эпизод, мог с удовольствием и без проблем его пройти — и после этого захотел бы приобрести предыдущие шестнадцать.

.EXE: Вполне законное желание. Но «мыльное» производство отличается еще и тем, что каждая новая часть — это очередной вызов, здесь нельзя делать пауз или сбавлять обороты. Игрока необходимо всякий раз завоевывать заново, каждый раз доказывать ему необходимость продолжения выбранного пути. За 3-4 часа так навалиться на пользователя средствами дизайна, чтобы он вернулся за следующей порцией — даже если его не волнует сюжет, если он плевать хотел на «взаимоотношения мистера Блэйда и миссис Синклер»... Не слишком ли сложна эта задача?

Левелорд: Как вы уже поняли, мы стараемся не разделять Episodes и «большие игры». Обычно игра состоит из трехчетырех глобальных «глав», каждая «глава» в свою очередь дробится на десять-пятнадцать уровней. Внутреннее напряжение игры постепенно нарастает и достигает апогея в конце каждой «главы». Потом начинается новая «глава» — игрок вновь в начале большого пути, ведущего к очередному крещендо.
Мы стараемся соблюдать тот же принцип, только каждая «глава» будет отправляться в печать сразу после завершения работы над ней, — зачем ждать, когда мы, дизайнеры, состряпаем еще три или четыре? Так будет проще и разработчику, и игроку. Разработчик поддерживает постоянную обратную связь с игроком (вдруг в следующей части нужно что-то изменить или добавить), игрок получает энергично развивающуюся историю. Кроме того, он может составить впечатление от игры, не покупая ее целиком.

.EXE: Со стороны это выглядит возвращением к shareware-схеме, которая, если разобраться, и дала жизнь шутерам от первого лица. Вы считаете, у этой схемы есть будущее? Не слишком ли подорвано к ней потребительское доверие?

Левелорд: Именно, shareware! Мы занимались этим последние 20 лет, верно? Делали часть игры, выпускали ее на рынок, если она была успешной — добавляли три эпизода и называли это «полной версией». Потом — аддоны и продолжения... Очень, очень похоже на то, чем мы собираемся заняться. Мы хотим слегка раздвинуть границы существующего рынка компьютерных игр, дать игрокам ощутить то, чего они не смогли бы почувствовать в рамках системы «разработчик-издатель».

.EXE: Как долго вы планируете развивать эту концепцию, как много серий будет у Episodes? Это мы к тому, что одни сериалы умирают на пилотной стадии, другие живут сезон, третьи — десятки сезонов... Как долго про-





слева То, во что можно превратить классические перестрелки в холлах, используя возможности Source, даже страшно представить. Воображение рисует такие картины!..
в центре Внимание: конкурс! Толково объяснившему суть происходящего на иллюстрации читателю, который к тому же не впадет в грех упоения насыщенной картинкой и грамотным освещением, — троекратное «спасибо!».
справа Блэйд. Джон Блэйд. Годы явно пошли джентльмену на пользу.



держаться мечтаете вы? Хотелось бы вам говорить о SiN Episodes в рассуждении сезонов (годовых циклов), постоянных героев и регулярно появляющихся эпизодических персонажей, приглашенных на правах камео знаменитостей? Хотелось бы вам, чтобы колоритного злодея из пятого сезона SiN-сериала озвучивал, скажем, специально приманенный Брюс Виллис?

Левелорд: Длина SiN Episodes будет зависеть от успеха серии в целом. Вы правы, игра может жить годами, а может умереть сразу. В любом случае мы скоро все узнаем, не так ли? Что касается персонажей, у нас будет один постоянный главный герой — остальные действующие лица будут появляться и исчезать, на этом тоже можно очень интересно сыграть. Если пользователям понравится определенный персонаж, мы вполне можем выделить пару эпизодов с ним в качестве центральной фигуры. Масса вариантов! Только вот звезд нам не надо. Спасибо, как-нибудь обойдемся.



БЕЗЗАКОННЫЙ ДИЗАЙН

.EXE: Ричард, а вдруг вам просто надоест делать уровни одной и той же тематики для одной и той же бесконечной игры (если, конечно, SiN Episodes будет ударно продаваться)?

Левелорд: Ха-ха-ха! Прежде чем это случится, я выйду на пенсию и буду коротать свои дни на dacha в прекрасной русской glubinka!

.EXE: Прекрасной, говорите?.. Понятно, закругляемся. Последний вопрос снова от Василия, читателя из Кемерова, постоянного посетителя ДК «Металлург» (Вася почему-то уверен, что вы не начнете сразу икать): «Где вы берете идеи для высококачественного уровнеуправления?» Ричард, погодите, вот наша расшифровка сей банальности: SiN Episodes, насколько мы понимаем, будет продуктом сугубо коллективного труда. Не тоскуете ли вы по дням беззаконного дизайна авторских уровней?

Левелорд: Беззаконный дизайн? Три раза «да»! Вот это были времена... Чистый креатив, полная свобода, никакого внешнего влияния, никакой заботы о потенциальной бабушке, подающей в суд лишь потому, что ее внук увидел в КИ сосок, торчащий из-под блузки главной героини! В том же, что касается идей, скажу вам, Василий, следующее: они окружают меня. Их даже в чужих играх полно, правда-правда. Но основной источник — не всегда здоровый сон. И вот здесь никак не обойтись без вашей vodka, этого нехилого творческого катализатора...

.EXE: Ричард, нас же читают не только дети, но и их родители! Что же вы говорите!..

БЛОУ-АП

маша ариманова

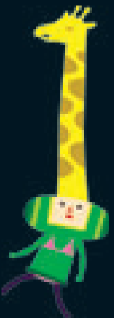


ОБ авторе

МАША АРИМАНОВА
О владелице катамари можно многое сказать по составу катамари. Самый большой катамари, скатанный Машей А., состоял на 40% из игрушек, на 26% из канцелярских товаров, на 13% из флоры и фауны, на 10% из музыкальных инструментов, на 6% из спортинвентаря, на 4% из оригами и только на 1% из кроечно-пошивочного инструментария.

Пробный шар

Катамари должны катиться



We Love Katamari (http://katamari.namco.com) — скорее экспириенс, нежели игра. Цветомузыкально-смысловое событие, по прихоти судьбы расположившееся на консоли Sony PlayStation 2 и являющееся интеллектуальной собственностью корпорации Namco. Первая часть, Katamari Damacy, родилась в 2004 году и стала культурным феноменом: на улицы вышли люди в костюмах Короля и Принца, а странные человеки из Японии и США принялись как один собирать самоходные катамари-устройства из вентилятора и кресла-качалки. В октябре 2005-го «Намко» выпускает сиквел...

В его сюжет интегрирована не только Katamari Damacy целиком, но и ее коммерческий успех, а также та социальная субкультура, которую катамари породила. Отныне Король пускает катамари не просто так, а по заказу: его, как Джорджа Лукаса, окружают вечно недовольные поклонники (единственный персонаж We Love Katamari, искренне любящий «Катамари», — маленькая мохнатая собачка), он, совсем как Джордж, пытается им всем угодить и посылает Принца во всяческие авантюры. Катамари используется для уборки комнаты молодого бездельника, катамари показывают детям в школе, катамари собирают икебану. Дедушка просит скатать катамари, чтобы убедиться, что Katamari Damacy не разрушит мозг его внуку (разумеется, разрушит); бывший олимпийский пловец просит скатать катамари на дне пруда, двое стариков за маджонгом не прочь увидеть дуэлирующие катамари. Даже то, что однажды Король, будучи в плохом настроении, погасил все звезды в Великом Космосе, не смущает обнаглевшую аудиторию. Катамари всем, катамари каждому, катамари должны катиться!

Катамари начального уровня состоит из часов, термометра, булавки, древесной лягушки, открытки, спичек, калейдоскопа, замка для велосипеда, пуговицы, сюрикена, кожуры от мандарина, зубной щетки, крэкеров, звонка, монетки в пятьсот йен, рубина, бумажного самурая, сыра, соевого соуса, прищепки, магнита, мышки, зажигалки, клея, кусочка пазла, кнопки, красного мелка, улитки, калькулятора, шоколадки, туши, кодового замка, намотанных вокруг некоей гравигенной основы. Этот экзистенциальный клубок толкает перед собой

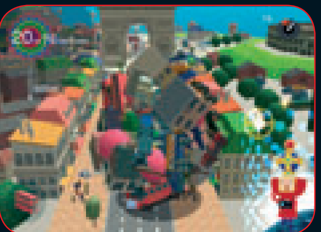
маленькое существо с короткими ручками, ножками и цилиндрической (причем цилиндрической по горизонтали) головой, из которой торчит маленькая антенна. Это Принц.

Король — то существо с цилиндрической (по горизонтали) головой и двойным подбородком, что появляется перед Принцем, расставляет ручки, показывая, катамари какого размера ему сегодня хочется, пытается давать полезные советы и рассказывает занимательные истории про свою боксерскую молодость («я занимался всеми боевыми искусствами, в том числе карате, балетом и профессиональным рестлингом»). Но Принц его не слушает. Мелко перебирая ножками (левая ручка геймпада отвечает за левую ножку, правая — за правую. Наклонила обе вперед — покатили! Наклонила обе назад — попятились. Наклонила одну вперед, другую назад — развернулись), он катит катамари: палочки для еды, бумажник, бумагорезка, видеокассета, ножницы, книжка в бумажной обложке, AAA-батарейка, жареная креветка, ПДУ, пепельница, бумажный самолетик, петарда, сушеный осьминог, ключ, скотч, поварешка, крыса, перец, рак-отшельник, сардины в банке, рекламный проспект, глазные капли, заколка, карандаш, дайсы, кольцо с ониксом, кольцо с бриллиантом, фотокассета, соль, чернильница, орешек, пончик, яблоко, сэндвич, одуванчик...

ПЕРСПЕКТИВЫ РОСТА

We Love Katamari — игра не только меркантильная. Это игра номиналистическая. Она одержима не пожиранием предметов обихода, а пожиранием их названий и сущностей, она стремится взглянуть на канцелярские скрепки, мобильные телефоны и наперстки вне человеческого контекста. Все намотанное сортируется по категориям: канцелярские принадлежности, одежда, флора и фауна, инструменты для кройки и шитья, спортивный инвентарь, игрушки всех видов, музыкальные инструменты, оригами... Каждый намотанный объект можно рассмотреть во всех ракурсах в инвентории (как в квесте!); более того, каждый экспонат сопровожден комментарием Короля, лично не то чтобы включенной в какой бы там ни было контекст. «А этот мячик покрыт волосами. Очевидно, взрослый экземпляр!»

Катамари — это зонд, только он послан не на Марс или Венеру, а в сердце повседневности; он движется, застревает, с трудом переваливает через препятствия, преумножая запасы образцов. А еще он растет — в геометрической прогрессии. По мере роста катамари номиналистический интерес слабеет, а меркантильный, напротив, крепчает. Все-таки люди начали заниматься собирательством до земледелия и охоты, если верить учебнику истории. Да и в наше





совсем вверху Это не стихийное бедствие, это катамари. Катамари не дают ласковые женские имена...
вверху На морском дне были закатаны три бекаса, две жемчужницы, пять девятиперок, восемь ельцов, двадцать три ерша, два зубана, двенадцать пескоскатов, три капроса, четыре морских конька, тридцать два лосося и даже один целакант.
внизу Сначала человечество придумало удочку, острогу и сеть. Потом траулер. Послало роботов собирать песок и камни на соседних планетах. Ну а теперь построило игру, в которую вентилятор играет лучше человека. Это прогресс.
совсем внизу Дисциплинированные японские дети при виде катамари не разбегаются с криками. Они осознают важность своей миссии и терпеливо дожидаются чести быть закатанными, утрамбованными и заброшенными в космос. Виват, катамари!





время человечество ушло не очень далеко: ну-ка, кто больше соберет пуговиц? а марок? а статуэток? «Катамари» — собирательство, доведенное до самой своей основы. Все под рукой! Все что душе угодно! Не надо ездить по белу свету, искать... Просто наматывай. Десятисантиметровый катамари собирает тысячи объектов, метровый катамари — сотни тысяч, десятиметровый — десятки тысяч. Но в первом случае это сушеные осьминоги, сюрикены и бритвенные принадлежности, во втором — огнетушители, гитары и корзинки для пикников, а в третьем — машины, школьники и турникеты. Катамари начинает закатывать в себя дома и планеты. Это пиксель-хантинг в космических масштабах! Katamari — гимн гению-потребителю, история триумфа сверхколлекционера.

Если маленький катамари катать интересно (он быстрый, легкоуправляемый, ты тесно знакомишься с мельчайшими деталями окружающей среды), то большой все-таки декоративный. Он поражает воображение — но и только. Катамари мы катаем на время, важно катить его быстро и равномерно, не останавливаясь для выцарапывания труднодоступных объектов, избегать живности размером больше нашего катамари, не наматывать лопаты, стрелы, деревья (все это задерживает), оставлять заповедники с кучей объектов, если вдруг понадобится срочно вырасти на три сантиметра за три секунды. Эти правила справедливы вне зависимости от того, катаем ли мы предметы, животных, людей (схематичные японцы, влипшие в катамари, дергают ножками. Но их не очень жалко) или планеты. Катамари не дискриминирует свое составляющее ни по эволюционному, ни по какому иному признаку. Смена масштабов осуществлена изящно: монтажная склейка, катамари стал существенно больше, все окружающее — существенно меньше. По мере роста катамари открывается путь на новые участки: из дома — во двор, со двора — на улицу, с улицы — в город... Готовый катамари (выросший до заданного объема в заданное время) Король запускает в Великий Космос. Получается планета. Если взять достаточное количество планет, скатать из них катамари и запустить его, то можно зажечь, на радость приблудному космонавту, солнце.

МЫ КАТАЕМ СНЫ

Личность Короля возвышает Katamari из эксперимента в философию. Его монологи (как, впрочем, и все остальные тексты в «Катамари») — на уровне Дугласа Адамса и Терри Пратчетта. Первая фраза задает идею, вторая развивает ее, третья переворачивает с ног на голову, четвертая убивает.

«Жил-был Великий Космос, без особой рекламы. И был там Король, добрый и справедливый. Он, правда, уничтожил все звезды и планеты, но это с каждым может случиться. Зато он послал на Землю Принца и катамари, Принц закатал в катамари камни, деревья, овечек, лошадок, домики, коровку, того мальчика, ту девочку, небоскребик, океаны, острова, облака, сны и мечты...» Высший пилотаж.

Более того, это все еще и иллюстрировано — в абсурдистско-минималистском (простите, если я шиплю как змея) стиле Терри Гильяма. Вы могли видеть точно такие же мультфильмы в телешоу и картинах «Монти Пайтона» и что-то похожее в экранизации «Путеводителя по Галактике», внутри Путеводителя по Галактике. Катамари не медитация, а тяжелый труд (хотя, опять же, можно приспособить к рукоятям геймпада кресло-качалку и вентилятор. И справятся не хуже игрока). Если бы не мультфильмы, тексты и монологи Короля, этот процесс никто не стал бы осуществлять снова и снова, до бесконечности. Король, безусловно, главный герой Katamari. Пользователь вручает ему свою душу, тело и геймпад — капризному, придирчивому, страдающему внезапными перепадами настроения... Совсем как Джордж Лукас! Много вы знаете игр, где главным героем был бы не управляемый, а надзирающий персонаж? Это лишний раз доказывает, что We Love Katamari — немного не игра.



РЕЗУЛЬТАТЫ РОЗЫГРЫША №9 ЛОТЕРЕИ «СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ»

МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА AOPEN I855GMEM-LFS,
ПРЕДОСТАВЛЕННАЯ ПРЕДСТАВИТЕЛЬСТВОМ КОМПАНИИ AOPEN В РОССИИ, ДОСТАЕТСЯ
Юрию Анреевичу Владимирову, жителю Москвы.

АКУСТИЧЕСКАЯ СИСТЕМА JBL CREATURE II,
ПРЕДОСТАВЛЕННАЯ КОМПАНИЕЙ MMC, ДОСТАЕТСЯ
Борису Викторовичу Старинскому, жителю Королева, тридцати двух лет.
Лилии Мурашевой, жительнице Костромы, двадцати семи лет.
Антону Павловичу Банарцеву, жителю Санкт-Петербурга.



КУПОН УЧАСТНИКА ЛОТЕРЕИ

Фамилия, имя, отчество
Возраст
.EXE-стаж
Индекс
Адрес
Телефон
E-mail

ВЫДЕРЖКА ИЗ «ПРАВИЛ ЛОТЕРЕИ «СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ»

- Купон заполняется печатными буквами.
- Конверт с купоном, на котором нет пометки «СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ», не вскрывается (а купон, следовательно, в розыгрыше не участвует).
- К розыгрышу не принимаются купоны, в которых не указан телефон участника (хотя бы контактный).
- В случае выигрыша счастливец обязан самостоятельно получить (вывезти) свой приз (за исключением книг и игр) в течение двух месяцев с момента публикации списка победителей лотереи. В противном случае (когда счастливец не может самостоятельно забрать приз или не объявляется в течение двух месяцев) приз переходит в пользование редакции.
- Фамилии победителей лотереи публикуется в номере Game.EXE, следующем за данным розыгрышем.

Заполнив этот купон и выслав его по адресу: **115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8, журнал Game.EXE**, вы гарантированно становитесь участником ШЕСТИ РОЗЫГРЫШЕЙ лотереи «СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ», в которой такие роскошные призы, что просто дух захватывает!..

ОСОБОЕ МНЕНИЕ

олег хажинский



ОБ авторе

ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ
Автор отвез Xbox на дачу и расчищает плацдарм для высадки Xbox 360.

Плечо товарища

Командное взаимодействие в Battlefield 2: мифы и реальность

Настоящие игры — как хороший коньяк, с возрастом становятся только лучше. Battlefield 2 из таких. Наше мимолетное летнее свидание состоялось под хруст жесткого диска. Progress bar околел на середине пути, и через пятнадцать минут ожидания мне пришлось отступить. Преодолев судорожное желание выбросить компьютер под ноги прохожим и купить точно такой же, только в десять раз быстрее, я терпеливо ждал.

НЕМНОГО ИСТОРИИ

Как удав, подбирающийся к своей жертве, я медленно вил кольца вокруг DVD-коробки с заветным лицензионным номером, открывающим путь в святая святых. Чтобы провести вторую встречу достойно, мне пришлось поменять интернет-провайдера, видеокарту, друзей, привычки, работу и монитор. А также добавить гигабайт оперативной памяти. Все эти долгие месяцы разлуки я проводил, штудируя Сеть. И вот этот момент настал. Гигантский, неповоротливый, способный поставить в тупик самый современный видеоакселератор, капризный к скорости интернет-каналов, прожорливый (50 Мбайт в час), но такой желанный Battlefield 2 запустился.

Если крепко подумать, Battlefield — это главное, что случилось с сетевыми тактическими шутерами со времен Counter-Strike. Если только стрельбу из крупнокалиберной береговой артиллерии по одинокому пехотинцу можно считать тактическим приемом. Эта игра дала нам понюхать пороху, почувствовать, что такое крупномасштабные боевые действия, превратив в актеров погорелого театра, меняющих сценические костюмы каждые пятнадцать секунд, — чтобы создать у зрителей ощущение массовости происходящего.

В то время как убитые на первой секунде операции адепты Rainbow Six и America's Army, отчаянно давя зевоту, ждали по десять минут следующей партии, игроки Battlefield отправлялись в бой — снова и снова. И снова. В этой игре было все — адреналин, драйв, подвиг, везение, расчет, братская помощь, вероломное предательство; абсолютно все — кроме порядка. Обитатели перегруженных серверов Battlefield не имели над собой никакой власти, в этом мире правили криминальные авторитеты, обеспечивающие команде наибольшую плотность убийств на единицу времени; одинокие волки, по сто раз посмотревшие в детстве «Сумасшедшего Макса-2» с Мэлом Гибсоном в главной роли, да ма-

фиозные кланы. И это нормально. Никому еще не удавалось создать из разношерстного, многоязычного гиперактивного стада подростков боеспособную армию. Кроме, пожалуй, сделанной на деньги американских налогоплательщиков интерактивной агитки America's Army — но какой ценой!

Спасение утопающих — дело рук самих утопающих, и никакой командной игры в проходном дворе публичных игровых серверов не будет. И все же отчаянные шведские парни из Dice решили ввести в Battlefield 2 две новые руководящие единицы. Согласитесь, в наше нелегкое время это почти подвиг — эксперимент масштаба ордена левой резьбы Savage в дорогущем, необъятном, сверхожидаемом EA-блокбастере!

ТОЧКА КИПЕНИЯ

Что происходит? Неужели в Dice решили изменить мир к лучшему? И самое интересное — неужели у них хотя бы чуточку получилось? Я снова и снова возвращался к этим мыслям, листая тоненький мануал только что купленной игры. Посудите сами: любой желающий может создать свой отряд и пригласить в него бойцов или присоединиться к уже существующему отряду. Командир взвода превращается при этом в мобильный командный пункт, на котором могут «возрождаться» только убитые в бою товарищи по отряду. Таким образом, ты все время сражаешься плечом к плечу со своими brothers in arms, и прямое попадание гаубицы не разнесет вас в буквальном смысле по разным углам карты. Кроме того, члены отряда могут общаться друг с другом (и ни с кем больше, чтобы не засорять эфир!) голосом благодаря встроенной поддержке VoIP, а командир парой росчерков мыши способен отдавать приказания, которые тут же отобразятся на тактической карте: атакуем, держим оборону... Красота! Правда, меня немного смутила фраза «в некоторых случаях командир может не знать, что он способен отдавать приказания, поэтому всегда запрашивайте у своих взводных новые инструкции».

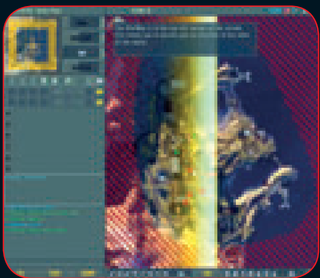
Самый достойный, самый опытный из игроков (или любой другой, если желающих нет и остальные не против) может стать командующим, возглавить нашу шайку. В Dice замахнулись на стратегический уровень командования! Благодаря самым современным технологиям главковерху известно местоположение противника; он обеспечивает артиллерийскую поддержку, планирует удары штурмовиков и зоркие очи дистанционно управляемых разведывательных аппаратов, руководит заброской боеприпасов и ремкомплектов на поле боя; а самое главное — координирует действия отрядов. Получается самая настоящая цепочка командования: главком доводит до сведения командиров отрядов стратегическую линию партии и обеспечивает поддержкой, а командиры с помощью VoIP и такой-то матери решают поставленные задачи на поле боя. Фантастика!

SWEAT DREAMS ARE MADE OF THIS

Уронив книжку на пол, я валялся на маниловских масштабов диване и мечтал: как это будет здорово! Я начну простым рядовым и буду выполнять все указания своего взводного, какими бы скучными они мне ни показались. Старший товарищ наверняка поручит новичку всякую мелочь: охранять захваченный КП, прикрывать снайпера. Постепенно я освоюсь в этом бушующем новом мире, заслужу «очки опыта», пару лычек на погоны и авторитет, меня будут брать на сложные, ответственные задания. Возможно, я получу медаль. Или даже две. Освоившись, заведу свой отряд, в который буду приглашать всех любителей осмысленной командной игры, и впервые в жизни услышу искаженный пакетной передачей данных голос Верховного! Бесконечно мудрый и спокойный, этот голос выдаст мне первые инструкции в роли командира отряда! Я поведу своих парней в бой, стараясь как можно точнее выполнить порученную мне часть глобального стратегического плана...

...Уровень наконец загрузился (интересно, сколько памяти нужно этой игре — два, три гигабайта?). Я осмотрелся по сторонам: очень красиво, мои боевые братья разбегались кто куда, занимая вертолеты и танки. Так-с, где тут у нас меню выбора отрядов? Послышался противный свист, и с неба упало что-то тяжелое. В следующее мгновение я умер. И снова воскрес, уже на другой базе. Мое внимание привлек вертолет (господи, текстуры лучше, чем в настоящем!). Минутку, он что, пытается расстрелять меня из пулемета? Но это же смешно, я с легкостью... И тут я снова умер.

Следующий час рядовой первого класса провел в попытках увеличить среднюю продолжительность жизни с трех секунд до минуты. Все в порядке, это вам не Вторая мировая и даже не Вьетнам, на дворе двадцать первый век, время самонаводящегося оружия, точечных ударов, компактных тактических отрядов специального назначения и оголтелого терроризма. Я мотался с одного сервера на другой, пробовал разные карты, вступал в отряды «альфа», «бета» и «гамма», бегал след в след за своим взводным, рассчитывая получить хоть какой-нибудь приказ. Я убивал, меня убивали. Счет жертвам шел на десятки, в рейтинге убийц я оказался крепким середняком. Между тем я по-прежнему не мог понять, чем заняты все эти люди в моей команде и почему никто из них не хочет руководить моими действиями. И руководит ли кто-нибудь их действиями? Вспомнив наставление из документации, я запросил у своего очередного начальника дальнейших инструкций. «Куда мне идти?» — обратился я к старшему по званию. Куда-куда? Взводный пробормотал под нос что-то нелицеприятное, сел в багги и на огромной скорости вре-







вверху Непопулярная профессия. Уткнувшись в тактические мониторы, командующий остается в своем физическом теле, то есть совершенно беззащитным. Забавно — человек, который может одним движением мыши уничтожить несколько десятков врагов, вынужден прятаться в самых дальних углах карты и дрожать от страха в ожидании встречи с наемным убийцей.
в центре Отчаявшись найти контакт с товарищами по команде, многие игроки вынуждены кончать жизнь самоубийством.
внизу Вертолет — главное действующее лицо Battlefield 2! Вертолетчик — нужная и полезная профессия!!

зался во вражеский танк, погибнув смертью героя.

MEET THE PROFESSIONAL

Четыре с лишним месяца — достаточный срок, чтобы проверить прочность любой игры. Несмотря на все недостатки, BF2, несомненно, удалась. Однако что случилось с командным режимом? Неужели в Dice потерпели поражение и им никто не пользуется? С этим вопросом я обратился к профессионалу — игроку российской BF2-команды Team LeGion (www.legionbf.com) Евгению Клочко, широко известному в узких кругах под кличкой psydominator. В европейских рейтингах Clanbase (www.clanbase.com) команда занимает 11-е место, а сам Евгений Юрьевич провел в игре более четырехсот часов и продолжает активно практиковаться.

«Редкие счастливые случаи успешного взаимодействия командующего с отрядами — скорее исключение, чем правило, — считает Евгений. — Я играю на публичных серверах только для того, чтобы набивать руку. Ничьих приказов не слушаюсь... да и никто не слушается. За все время я встретил с десяток толковых коммандеров. А у многих топовых high-skilled-кланов вроде UKF (см. www.clanbase.com) профессия коммандера вообще считается лузерской. Члены клана в начале игры бросают жребий — кто проигрывает, тот и становится коммандером. Почему? Да потому что командующий, как правило, минирует подходы к флагу главной базы и сидит себе где-нибудь в пыльном углу, «руководит», что ску-у-учно по сравнению с беготней в пехоте или пилотированием вертолета. А уйти нельзя — главную базу без охраны не оставишь».

Ну хорошо, а как же взаимодействие внутри отрядов? «Все эти команды — «атаковать», «защищать» и пр. — используются очень редко». Кланы эксплуатируют отряды исключительно в качестве телепортационной транспортной сети благодаря «дыре» в логике BF2. «Вы заходите в отряд, делаете respawn, тут же из отряда выходите и создаете собственный — ведь их количество в команде не ограничено. С таким же успехом разработчики могли бы позволить игрокам просто «возрождаться» около любого члена команды — к чему все это шаманство с отрядами?»

Действительно, к чему? «Понимаете, жестко определить количество и специализацию отрядов не получается. В BF2 отряды так и не стали основной боевой единицей командующего, как и в прежних играх серии, ею остался игрок. В войне кланов за один раунд боец меняет отряд раз двадцать, наверное, — из-за желания «возродиться» на нужном человеке. Ситуация на поле боя меняется слишком быстро, чтобы мы могли позволить себе роскошь общаться через «вертикаль командования»: пока я доложу об опасности своему взводному, тот — командующему, командующий — другому взводному... Испорченный телефон!»

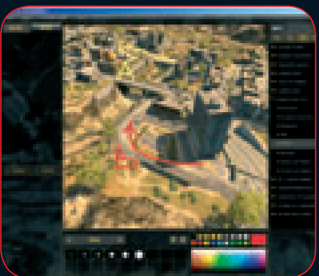
Именно поэтому, оказывается, профи практически не применяют VoIP — он считается «тихим и медленным», а также не позволяет «всем общаться со всеми». Team LeGion использует старый добрый TeamSpeak. «Очень часто нужно иметь связь со всей командой, особенно при смене тактики прямо во время боя, или просто чтобы предупредить об опасности кого-то из наших». А это значит, что заботливо выстроенная Dice вертикаль власти... не работает. «Не хочу никого обидеть, но очень редко командующий действительно является лидером команды. Это просто... еще один класс в игре. Настоящий лидер обычно живет в пехоте».

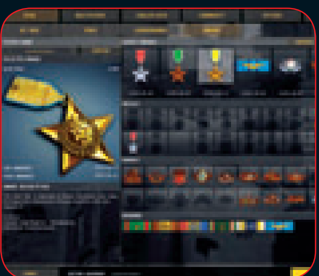
...Пока я изображал из себя героя фильма Black Hawk Down, приближаясь короткими перебежками к неминуемой гибели, настоящие события разворачивались в небе. «Вертолеты — главная боевая единица BF2. Управляемая ракета — оружие номер один. Вертолет может уничтожить практически все, включая тяжелую технику, артиллерийские позиции, радар командного пункта. Типичный раунд на карте с участием вертолетов выглядит так: «вертушки» поднимаются в воздух и обмениваются управляемыми ракетами. Вертолет A сбивает вертолет B; в следующие 18 секунд боя гибнут танк и БТР противника (перезарядка ТВ-ракет — 9 секунд). Третьим залпом вертолет A «гасит» появившийся на базе вертолет B, и все повторяется заново. Команда A получает тотальное преимущество. Блицкриг и контроль с воздуха. Однажды мы таким образом выиграли со счетом 197:0».

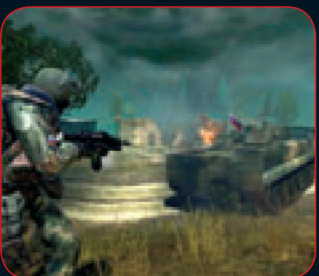
ПОСЛЕДНИЙ НОЖ В СПИНУ РЕВОЛЮЦИИ

Итак, все плохо? Не совсем. Возможно, предложенное Dice решение не прошло жесткую проверку киберспортом, но любителям «вертикаль власти» еще послужит. Есть сервера, где поощряется командная игра; есть игроки, которые не станут убивать члена своей команды за то, что тот не вовремя занял киберспортивный тренажер типа «вертолет»; есть старшие товарищи, которым «руководство» командой не кажется скучным делом. Как и прежде, качество игры зависит от конкретных людей и ваших личных усилий. В посудной лавке удивительно тонких материй, на стыке стратегии и FPS слон EA/Dice сумел ничего не разбить и даже навести некоторый порядок. Вот-вот случится Special Forces — чрезвычайно интересно, какие уроки Dice вынесет из всего, что случилось вокруг Battlefield 2 за последние месяцы. Ведь в полицейских спецоперациях без чуткого руководства никак нельзя. Мы это знаем совершенно точно.

P.S. Искать друзей и врагов лучше здесь: www.clan-base.ru и bf2.combat-folk.ru.







вверху Advanced Tactical Center for Battlefield 2 — совершенно замечательная программа, которая позволяет набросать план командной тактики и оперативно распространить его среди игроков.
в центре Неполный список наград, которыми виртуальная родина наградила Евгения Клочко ибн psydominator, едва помещается на одном экране. Герой сто восемьдесят четыре раза награжден «золотой звездой»! Мои достижения в Battlefield 2... ммм... несколько скромнее.
внизу Симулятор спецподразделений Battlefield 2: Special Forces, несомненно, сместит баланс сил в сторону наземной техники и пехоты. Сумеют ли разработчики поднять престиж профессии «командующий»? Посмотрим...

как это делается: гейм-дизайн



ГОСПОДИН ПЭЖЭ И ВСЕ-ВСЕ-ВСЕ

КАК ЭТО ДЕЛАЕТСЯ: ГЕЙМ-ДИЗАЙН

КНИГА ВТОРАЯ

Потерявшие в ноябре память счастливы. Они могут заново прочесть предыдущий номер .EXE и выяснить для себя, кто такие гейм-дизайнеры, зачем они коптят небо и как их жизнь изменилась за последние годы. А в качестве бонуса они обнаружат в прошлой публикации немало интереснейших примеров из отечественных игр-что-на-слуху.

И пока они отвоевывают ноябрьский выпуск у друзей, вы, дорогой предусмотрительный читатель, проглотивший предыдущую тему и с нетерпением ждавший добавки, остаетесь один на один с продолжением нашего рассказа о том, как делаются игры. Если помните, мы уже выяснили, как дизайнер относится к технологиям, атмосфере игры, как находит для своего детища место на рынке, как планирует те самые уровни, где все и происходит.

Сегодня мы пойдем дальше, попробовав узнать, как гейм-дизайнер добивается сбалансированности игры, как воплощает свои гениальные идеи в сухих цифрах, как борется за чистоту идей с коллегами, издателями, руководством и даже игроками. Кстати, неужели такая творческая работа, как дизайн игр, укладывается в жесткие рамки сроков, описывается служебными обязанностями и контролируется еженедельными отчетами? Очень интересно!

Ну а на прощание подлинные авторы нашей многотомной книги поделятся сокровенным: итогами прожитого и планами на будущее...

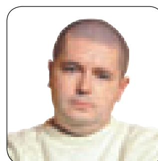


ГЛАВА СЕДЬМАЯ,

В КОТОРОЙ КОЛЛЕКТИВНЫЙ АВТОР ПОКАЗЫВАЕТ, КАК ПОЛЕТ ДИЗАЙНЕРСКОЙ ФАНТАЗИИ СОЧЕТАЕТСЯ С ПРОИЗВОДСТВЕННЫМ ПРОЦЕССОМ. А ЧТО ПРОИСХОДИТ С ПЕРВОНАЧАЛЬНОЙ ИГРОИДЕЕЙ В ХОДЕ ЭТОГО ПРОЦЕССА? КАК ОН ВООБЩЕ ОРГАНИЗОВАН? КОГДА ПРОГРАММИСТЫ НАЧИНАЮТ ПИСАТЬ КОД? КОГДА И В КАКОЙ ОЧЕРЕДНОСТИ К ПРОЕКТУ ПОДКЛЮЧАЮТСЯ ЕГО УЧАСТНИКИ? КТО И КАК РАСПРЕДЕЛЯЕТ ЗАДАЧИ? ТОТ, КТО РАЗ ЗА РАЗОМ СВОДИТ РЕЗУЛЬТАТЫ ВОЕДИНО, — КАК ОН УДЕРЖИВАЕТ ВСЕ В ГОЛОВЕ? ЕСЛИ ОТСТУПИТЬ ОТ ПЛАНА — ЭТО НОВЫЙ ПОВОРОТ ИЛИ СХОД С РЕЛЬСОВ?..

В прежние времена авторская концепция не противоречила производству: последнее не было формализованным, идею игры целиком держали в своих головах несколько человек, не имевших коммуникационных проблем и не объединенных в иерархию, предполагающую распределение текущих задач и контроль за исполнением. Проблема оценки рисков не могла присниться никому даже в самых страшных снах. Да, Гейб Ньюэлл и тогда (Half-Life), и почти сейчас (HL2) мог жать на RESET, презревая риск и потраченные человеко-часы, — но только потому, что, как и разработчики древности, рисковал своими деньгами. Архаизм как победа Первоначального Видения над реалиями индустрии.

Которые сегодня таковы: время — дорогое, сроки — жесткие, риски — смертельные (на кону — чужие кровные). Коллективы творческих людей (каждый со своими мыслями!) ныне многочисленны, и кому-то волей-неволей пришлось стать немножко надсмотрщиком над товарищами. Продюсеры обзавелись убеждениями, игроки — предпочтениями. Конкурентов расплодилось видимо-невидимо, многие из них повадились говорить новые слова в жанрах, ставящие Идею игры в разработке под сомнение. Теперь Идея заключает алхимический брак с реальностью на загадочной стадии прототипирования, подвергается суровым испытаниям, то есть плейтестам, а иногда даже подмораживается до востребования...

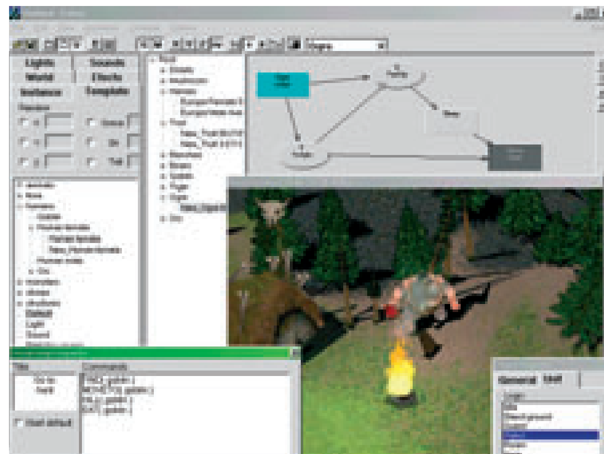


Андрей «КранК» Кузьмин,
директор,
KranX Productions

Идея игры извивается, корчится и мутирует в отчаянной попытке выжить. Длительная технологическая разработка с геймплейными экспериментами по-живому способна породить чудовищ. Тем не менее могу точно сказать, что та самая первоначальная правосторонняя «картинка» (см. «Книгу первую». — *Прим. ред.*) в «Периметре» сохранилась до самого «мастера», и это здорово. Но страх оказаться совсем непохожими на остальных погрузил проект в пучину чуждых адаптаций и болезненных переделок. Так появились «танчики» и «деревья». Первые размыли изначально территориальный характер Го-борьбы, а вторые запрофанировали идею Психосферы. Первоначальный прототип, сделанный за девять месяцев, еще имел акцент на территориальности. Но получить тогда, в 2001-м, задуманный в дизайн-документе контурный геймплей с первого раза не удалось.

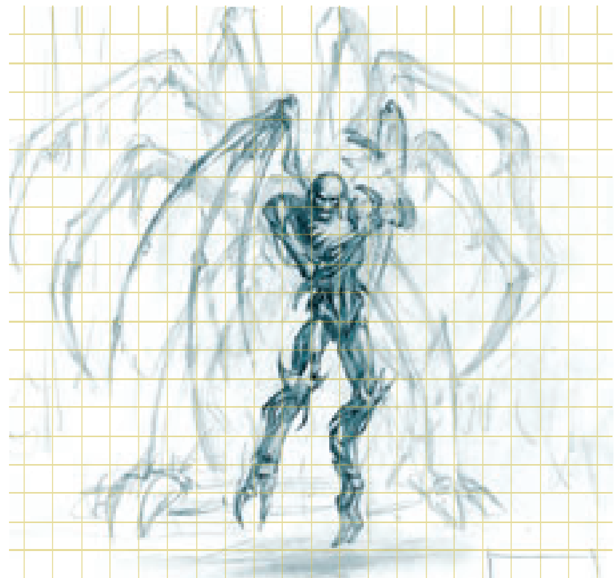
И начался испуганный крен в сторону привычных RTS. Получилось и ни туда и ни сюда. Сейчас мне кажется, что это было ошибкой. Стоило довести терраформинговую концепцию противостояния до апофеоза, реализовать задуманное, а не пытаться компенсировать недостатки якобы проверенным средством — «солдатиками». Результаты прототипирования не были адекватно проанализированы, это сместило фокус и в итоге дало недостаточно четкий конечный вариант, о чем мы потом и прочитали на форумах.





«Проклятые земли». Помните трехмерный макет человеческой головы из школьного кабинета биологии? Это его ближайший аналог. Слева — непроницаемая гладкая поверхность лица «Проклятых земель», справа — мышцы, жилы, хрящи и кости.





«Проклятые земли». Итогового фонового адского пламени позади Проклятья из «ПЗ» на эскизе (справа) нет. Оно там подразумевается.

Что касается вопроса, когда начинать программирование, — то смотря какое программирование. В проектах с высокими геймплейными рисками очень важно на этапе pre-production получить сначала глубокое ментальное прототипирование в голове гейм-дизайнера, а затем рабочий прототип в коде для исследования. И постараться решить все технологические вопросы еще до начала производства собственно контента. Идеально к началу производства иметь полностью работоспособный движок и глубоко вспаханный pre-production с минимизированными рисками и подробной проектной документацией. К сожалению, так получается не всегда.



Александр Мишулин,
креативный директор,
Nival Interactive

Дизайнерская идея всегда будет масштабнее реализации, хотя бы потому, что вообразить мы себе можем гораздо больше, чем сделать, по самым разным причинам. С другой стороны, для бизнеса хорошо, чтобы задуманное и продукт отличались не на порядок. Сейчас у нас это получается.

Есть такой термин — feature creep, это страшный враг гейм-дизайнера. У этого монстра есть несколько форм, и самая распространенная выглядит так: «А давайте сделаем еще и...». Более сложные формы завязаны на коллектив, когда один человек что-то говорит «в воздух», второй подхватывает, третий модифицирует, идея разрастается как снежный ком и становится большой проблемой для ведущего дизайнера. Существует замечательное заклинание — Creeping Doom, вот это как раз по адресу... Понятное дело, есть feature creep от издателя, который говорит «нужно добавить еще и это», и все молодые дизайнеры (все молодые команды) страдают этим заболеванием в ужасной форме, потому что нет опыта борьбы с подобными вещами. Именно это приводит к появлению «гигантских вселенных» с двадцатью одинаково плохо сделанными «фишками».

Впрочем, не без исключений. Например, есть тренд, могущий появиться в индустрии в процессе разработки игры, который придется поддержать и который уже не будет «крипом». Иногда на середине проекта возникают вещи, которые заставляют крепко задуматься, связываться с ними или нет. Вспомним Halo. Эта игра породила новое поколение консольных шутеров, в которых у главного игрока есть быстро восстанавливающийся щит. После Halo все консольные шутеры взяли этот принцип на вооружение. Это правильная, хорошая идея, это тренд. Шутеры становятся более динамичными, игроки не должны стоять на одном месте, как это было в первом Medal of Honor — тире с переставляемыми мишенями. Повторюсь: это тренд, и если ты в него не вписался, тебе будет плохо — потому что он хорошо работает. А есть то, что называется Next Big Shiny, Следующая Сияющая Фишка. Тот же gravity gun, который из Half-Life 2 отправился в путешествие по нескольким шутерам. На мой взгляд, это не тренд. Как пришелец, так и ушелец. В HL2 он пришелся к месту, в псионических шутерах тоже, а вот его копии...

Другой вариант: дизайнеры придумывают слишком много всего, и чтобы бороться с этим, на самых ранних этапах разработки создаются документы, описывающие масштаб игры — как бюджетный (сроки и объемы требуемых ресурсов), так и геймплейный (основные игровые возможности). Понятно, что это динамический процесс, и если какую-то деталь игры реализовать не удалось, всегда можно передоговориться; но это сложный процесс, и он намеренно сделан сложным, чтобы издатель получал ту игру, которую заказывает.

Далее. Мы дошли до этапа, когда в произведенное можно играть, в объеме одной миссии. Это «альфа». И она, представьте, не играется. Бывает и такое. Чтобы избежать подобного, опытные и богатые издатели и разработчики вроде EA и Maxis сделали эдакий обратный шаг к играм, основанным на идеях. Прототипирование. Прототипирование на ранних стадиях очень полезно. Если мы заняты проектом с необычным геймплеем, его нужно смоделировать на чем угодно — на бумаге, на кубиках. Живет на кубиках — будем аккуратно его дорабатывать. Не живет — до свидания; денег и ресурсов потрачено чуть — не жалко.

Не обязательно быть большой компанией, чтобы заниматься прототипированием. Большие команды могут таким образом кидать кости. «Мы сделали двадцать прототипов. Вот эти три ничего — они пойдут дальше, будем их дорабатывать». Из трех остается один, лучший, он и получает бюджет. Если я не ошибаюсь, Уилл Райт говорил, что Spore в ее нынешнем виде выросла из 120-го прототипа.



Илья Стремовский,
гейм-дизайнер,
Nival Interactive

Озарение, если оно имеет место, обычно сильно оторвано от реальности. Возникает, к примеру, идея игры про Вторую мировую. Не сейчас, пять лет назад. Да, можно придумать все, что за эту пятилетку было выпущено во всех жанрах. Но потом ты садишься, считаешь и понимаешь, что воплотить в игре все сразу невозможно. И тогда идея начинает эволюционировать.

В случае «Нивала» одна гигантская идея трансформировалась в две поменьше — «Блицкриг» и Silent Storm. Да, обе игры выросли из одной задумки и одного проекта. Потом начинается поиск издателя, который предъявляет собственные требования. Так, панцеркляйны появились в Silent Storm из-за увлечения нашего продюсера миниатюрами в сеттинге стимпанк. В момент, когда родилась эта мысль, игра предполагалась сатирической, комиксовой по духу и панцеркляйны там смотрелись органично. Затем была разработана первая версия графического стиля, и стало ясно, что мы можем и хотим двигаться в сторону большей достоверности. Этот вектор, имевший начало в графике, повлек изменения во всех остальных областях, и использование фантастических наработок пришлось ограничить последними этапами игры... И это только основные вехи, но понятно, что эволюция происходит под влиянием самых разных сил. Как внутрипроектных, так и внешних, включая выход других игр, на которые нельзя не реагировать.

Начало программирования — это, конечно, пора экспериментов. Но обычно оно остается за рамками проекта, на этапах технологических демо или подготовки к производству. Самые волнующие и рискованные эксперименты в программировании должны заканчиваться с началом основных работ по проекту.



Петр «Amicus» Прохоренко,
гейм-дизайнер,
Lesta Studio

Первоначальная идея очень редко доживает без изменений хотя бы до первой играбельной версии. А если доживет, first playable расставит все на свои места, наглядно показав авторам, чего стоят их «гениальные задумки». Вообще, история любого игрового проекта — это история изменений и трансформаций первоначального замысла, его преломления через документацию, команду, издателя, деньги и т.п. При наличии определенной доли удачи («Сталинград» и «Стальные монстры» — счастливые проекты) удается донести оригинальную концепцию до релиза. В других же случаях концепция меняется в ходе разработки, и различные ее части на разных этапах становятся доминирующими. Это вполне естественный процесс для любого проекта длительностью более года, — конъюнктура рынка меняется, и дизайн должен быть достаточно гибким для того, чтобы не «переломиться» от изменений в тот счастливый момент, когда вы поймете, что один из западных мейджоров выпускает похожий тайтл к Рождеству, тогда как ваша игра будет готова только к следующей Пасхе.

Начало программирования — это старт производства игры. Основные черты дизайна к этому моменту должны быть как минимум обрисованы, а как максимум — подробно задокументированы. Эксперименты будут, это 99,9-процентная вероятность для любого сложного проекта. То, что эти эксперименты будут увлекательными, совершенно не факт. На практике это довольно мучительный процесс выработки оптимальных решений для каждого нового проекта, проходящий в условиях ломки сроков, выползания игры за рамки выделенного бюджета, кранчей, овертаймов и прочих девелоперских радостей. Для сложных и больших проектов нет бюджетов, которые они не могли бы превысить, и нет планов, которые





Silent Storm. Справа налево: путь к половому диморфизму персонажей игры. Для «Нивала» вообще очень свойственно вводить в свои игры женских боевых персонажей. На это есть море неудобоперечисляемых причин, которые разработчики хорошо знают.

оставались бы нерушимыми. Уважаемые читатели могут самостоятельно изучить «историю успеха» любой известной отечественной игры и в скупых postmortem-строках вроде «мы встретили ряд неожиданных трудностей, поэтому пришлось потратить лишние полгода на доводку баланса» найти подтверждение моим словам. Эти «неожиданные трудности» и «лишние полгода» стоят десятки и сотни тысяч долларов, если кто-то еще не понял. Впрочем, в случае успеха все сестры получают по серьгам, поэтому овчинка, безусловно, стоит выделки.



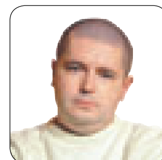
Дмитрий Лисица,
гейм-дизайнер,
Primal Software

Важно сохранить видение игры, ее жанр и масштаб. Внесение изменений в задуманный дизайн должно быть четко контролируемым и утвержденным шагом.

Необходимо соблюдать прописные истины. Если сказано, что нужно регулярно собирать играбельные версии, не оставляя движок в разобранном состоянии несколько месяцев, то это относится ко всем. Иногда отход от прописных истин дает революционный рывок, но нужно убедиться, что это именно так, прежде чем переходить дорогу на красный свет.

Плейтесты будущей игры можно и нужно проводить как можно раньше, а затем повторять при появлении новых средств. Нарисовать карты уровней на больших листах бумаги в одном масштабе, отметить на них расположение врагов, собеседников и прочих ключевых персонажей и ситуаций — и попробовать поиграть. Перемещаясь по листу бумаги фишкой со скоростью бега главного героя, можно заметить, что просторы слишком велики; сравнивая разные карты, можно обнаружить большую разницу в масштабах; видя вся картину целиком, можно высмотреть сильные различия в количестве врагов на разных картах. Моделирование боевых ситуаций при помощи деревянного тренировочного меча и щита позволяет определить масштаб времени в бою и оценить, какие действия игрок захочет и успеет произвести.

По мере создания игры дизайн меняется. Приходится отказываться от неосновных features, непропорционально сложных в реализации. Плейтесты также приводят к трансформации дизайна. При этом необходимо вносить эти изменения в дизайн-документ, поддерживая его живым и пригодным к использованию.



Андрей «КранК» Кузьмин,
директор,
KranX Productions

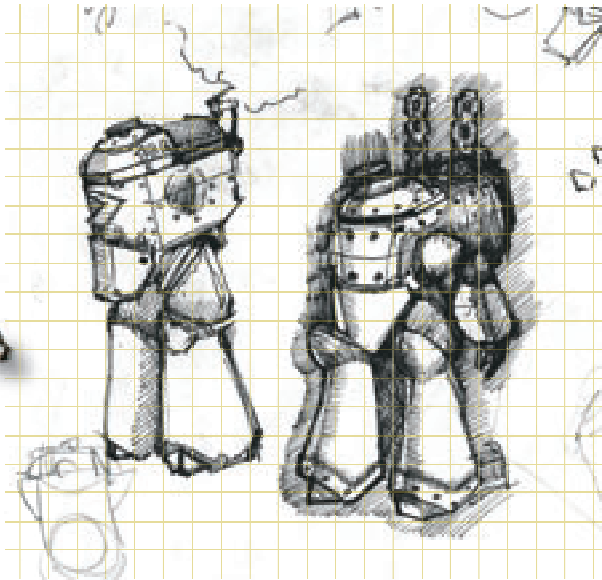
Этапы работы над проектом описаны в нашем внутреннем KranX Productions KodeX. Вряд ли открою Америку. Сначала идет фаза Генезиса, которая рождает концепты. Если совет «генетиков» дает добро, начинается препродакшен и сразу определяется основной силовой скелет будущего проекта: продюсер — гейм-дизайнер (GD) — проект-менеджер (PM). С помощью ведущих направлений (арт, технологии, сценарий) они производят прототипирование (как минимум ментальное в виде дизайн-дукумента) по нескольким параллельным веткам с целью минимизации рисков (это архиважно). Результаты вдумчиво оцениваются, и, если все OK, начинается собственно производство. Технологическое демо, демо играбельное, «альфа», «бета», постпродакшен. Там свои строгие законы. Майлстоуны. PM постепенно высасывает у всех участников (особенно ведущих) лишний мозг через небольшие отверстия, тщательно проделанные продюсерами. GD в это время распят на кресте изменений в проекте и непрерывно принимает муки творчества, старательно молясь. Если его не закрепить таким образом — игра будет делаться долгие годы. В общем, PM создает ритм из лид-пакетов, а GD — натягивает амплитуду волны. Продюсер крутит ручки и мощно запитывает агрегат...



Александр Мишулин,
креативный директор,
Nival Interactive

С самого начала проекта в нем участвуют представители каждого из направлений — дизайнеры, художники, программисты; обычно те, кто впоследствии, возможно, будут его руководителями. Эта небольшая группа, постепенно





Silent Storm. Справа налево: пресловутое постепенное сглаживание ярко выраженного стим-панка с реалистичностью (а скорее игровой реальностью) Silent Storm.

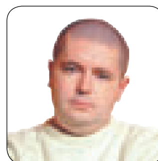
расширяясь, вырабатывает дизайн, проводит подготовительную работу, создает альфа-версию игры. Когда становится ясно, что направление выбрано правильное, к работе подключаются художники, отвечающие за основной объем графики. Когда появляется минимальный набор элементов, из которых можно строить уровни, в дело вступают дизайнеры уровней. Программисты трудятся в течение всего альфа-периода и в идеале к бета-версии заканчивают основную часть работы.



Петр «Amicus» Прохоренко,
гейм-дизайнер,
Lesta Studio

Традиционно концепт новой игры вынашивается двумя-тремя ключевыми сотрудниками будущей команды проекта, обычно это будущие гейм-дизайнер, менеджер и внутренний продюсер. В этом есть чисто экономическая целесообразность — их труд стоит много меньше работы отрядов художников и программистов, тем более что на всех перечисленных должностях находятся, как правило, специалисты-многостаночники, способные вести подготовку без отрыва от основного проекта. По мере надобности к этой команде подключаются программисты, художники, специалисты по интерфейсам, физике, прочим игровым модулям.

Динамика продвижения проекта очень сильно зависит от внешних раздражителей: состояния рынка, реакции издателя (потенциального или уже «подписанного»), кадровых вопросов в команде. У нас в разной степени готовности постоянно пребывает около десятка концептов, каждый из которых при определенной удаче может стать вполне осязаемой игрой. В этом своеобразном инкубаторе они мутируют, подстраиваются под разные технологии и разные движки, обрастают референсом и «фичами», пока наконец не превращаются в небольшие дизайн-документы и не вылупляются в полноценный прототип. Что-то, конечно, умирает в муках, как без этого... В принципе, работа гейм-дизайнера и заключается в этих двух противоречивых направлениях: генерировать новые идеи и четко документировать, «раскладывать по полочкам» составляющие проекта.



Андрей «КранК» Кузьмин,
директор,
KranX Productions

Распределение задач — это работа пиэмов, проект-менеджеров, и (ниже) лидов (ведущих) направлений. Контроль осуществляет в первую очередь совесть, подпитываемая верой в сущностное развитие всех участников мероприятия. Иначе будет сборище роботов на фабрике по производству отходов. Наши пиэмы раскочегаривают проект-сервер и занимаются разнообразным планированием и сбором результатов. Каждое утро — короткие общие собрания с коммуникационной инициализацией команды и ликбезом о достижениях и приоритетах. Десятки списков рассылки ломятся от информационных потоков. Скайп-микрофоны накалены докрасна вербальным. Диктофоны на собраниях мотают на ус. Все знают, кто чем занимается, и чувствуют плечо товарища. Информация спокойно расшаривается. Иерархия минимальна. Все, что нас не убивает, делает сильнее...



Петр «Amicus» Прохоренко,
гейм-дизайнер,
Lesta Studio

Я гейм-дизайнер, а распределение задач и контроль — это уже управление проектами... Но, в принципе, очень хорошо, когда гейм-дизайнер находится в курсе всех дел. Это работа такая — совать нос во все щели проекта и находить то, что еще можно подкорректировать «под свое видение»... У нас существует право вето, которым обладают ведущий гейм-дизайнер и руководитель проекта. Пока возможность, юнит, сценарий, игровой момент не нравятся тому или другому — работа не будет принята и пойдет на доделку. Документированием и постановкой задач обычно занимается менеджер проекта совместно с ведущим гейм-дизайнером — это их зона ответственности.



Александр Мишулин,
креативный директор,
Nival Interactive

В «Нивале» в каждом отделе есть лид, ведущий, — менеджер, в чьи задачи входит управление отделом. Опираясь на основной план работ, он регулярно назначает задачи своим подчиненным.



Петр «Amicus» Прохоренко,
гейм-дизайнер,
Lesta Studio

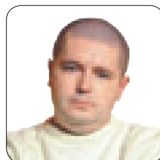
Небольшую игру на уже существующем движке без сильных переделок («Сталинград») вполне может держать в своей голове один человек. Мне, помнится, даже полноценный дизайн-документ не надо было писать — все было в виде разрозненной документации, скрепленной четким видением готовой игры.

Глыбу вроде «Стальных монстров» или «Агрессии» в голове держать невозможно, необходимо четкое разделение труда и делегирование полномочий. Я могу совершенно не влезать в дела ведущего дизайнера карт игры, поскольку считаю его сильным профессионалом и пока результаты его работы меня устраивают. В идеале на всех ключевых позициях проекта должны стоять крепкие профессионалы (лиды), на практике же из-за перманентных кадровых проблем это практически недостижимо.



Александр Мишулин,
креативный директор,
Nival Interactive

...Все зависит от конкретного человека и его должности. Но если речь идет о пределах эффективного контроля, то волшебное число 7+2 никто не отменял. С другой стороны, ведущий дизайнер игры должен держать весь проект в голове и в любой момент быть готовым оценить влияние каждого изменения на всю картину в целом.



Андрей «КранК» Кузьмин,
директор,
KranX Productions

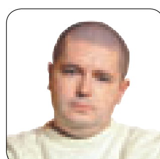
Один человек может очень многое, но не все. Потому что он не Солярис. Уверен, что десять-двадцать слаженно работающих партнеров способны сделать куда больше для эволюции мира, чем сотня наемных рабов. Игра склеивается прежде всего в голове. А потом уже в байтах и пикселях. Если наоборот — это ахтунг. Важно иметь скелет игры и постепенно облагораживать его мясом и кожей. Если скелета нет — есть риск получить кучу экскрементов.



Дмитрий Лисица,
гейм-дизайнер,
Primal Software

Один человек может эффективно контролировать 5-7 подчиненных. Если кажется, что можно больше, это способно привести к неочевидному сразу падению качества работы. При разработке игры нужны «приемщики»: продюсер, тестеры, а также те специалисты, которые используют в своей деятельности продукты чужого труда: так, data manager, собирающий юнит из отдельных частей, может проконтролировать результат работы моделлеров и текстурщиков; скриптовик, делающий ролик на движке, видит также достижения data manager'а, собравшего юниты.

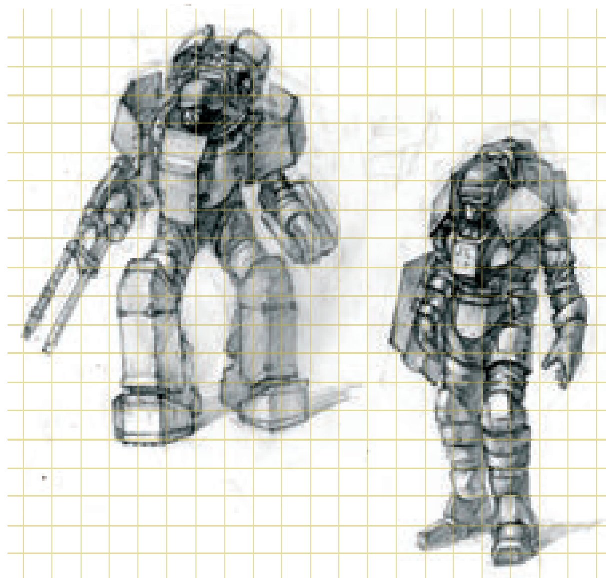
Разные люди — разные способы деятельности. Кто-то делает все сразу (таких энтузиастов особенно много в начинающих командах), кто-то стал узким специалистом и ему нужно обеспечить материалы для работы, поставляемые другими людьми.



Андрей «КранК» Кузьмин,
директор,
KranX Productions

Мы стараемся работать по плану. Но без фанатизма и экстремальной бюрократии. Да, мы стараемся формализовать процессы, где это возможно, и





Silent Storm. Если команде удается сделать интересную и органично вписывающуюся в игру «фишку» вроде панцеркляйнов, то непременно следует заняться вариациями на тему.

перенимать опыт из других областей (кинематограф, бизнес-ПО). Но никакие программы учета и сложные графики не заменят живых руководителей, которые гибко реагируют на внешние и внутренние обстоятельства. Мы не хотим быть бездушным конвейером. В конце концов, жизнь у всех одна и совсем не хочется проводить лучшие годы «в танке». Мы хотим жить интересно и эффективно. И делаем это.

Конечно, хорошая игра может получиться даже в случае сильного отклонения от первоначальных планов. Более того, с действительно успешными играми обычно так и бывает. Люди не способны видеть будущее. Но могут строить свои процессы таким образом, чтобы работать безупречно и продуктивно.



Александр Мишулин,
креативный директор,
Nival Interactive

Мы все делаем по плану. Если отклоняемся от плана? Что ж, достойная игра не исключена и в этом случае. Более того, отклонения — это, к сожалению, скорее норма для индустрии. Но чем больше отклонение, тем сильнее нужен план, чтобы в конце концов выйти на прямую дорогу.



Петр «Amicus» Прохоренко,
гейм-дизайнер,
Lesta Studio

Планирование крайне важно. Но также важно быть морально готовым отбросить один план и перейти к другому, если что-то идет не так, как задумано. То есть дизайнеру, как карточному профессионалу, полезно иметь туза в рукаве — на всякий пожарный. Хорошо известно, что любой военный план терпит крах при встрече с противником. К разработке игр эта фраза имеет самое прямое отношение. Стиль нашей студии — это тщательно составленные подробные планы, которые мы переделываем в случае возникновения непредвиденных ситуаций. Опять же, приведу военную аналогию: лучше отказаться от наступления, которое прошло критическую точку*, чем потом потерять все.



Дмитрий Лисица,
гейм-дизайнер,
Primal Software

Разумеется, в творческой деятельности, каковой является разработка КИ, невозможно от начала до конца четко придерживаться заранее разработанного плана. Но планирование необходимо. Чтобы планы меньше сползали по времени, стоит записывать в них все возможные и невозможные задачи: непредвиденное, доделки, переделки, исправления. Четко ставить майлстоуны и версии, отсчитывая время от конца проекта. Первый майлстоун окажется гораздо ближе по времени, чем хотелось бы! Если неясно, сколько времени может занять какая-то задача, ее можно тоже разделить на этапы: исследование и первый прототип, работающая версия, доработка до полной функциональности, отладка. Это также позволит распределить работу во времени, чтобы промежуточные версии уже начинали тестироваться, а также правильнее указать связи между задачами. Планирование и составление максимально полного списка несделанных задач позволяет определить приоритеты разработки — то, что какая-то задача важна, еще не означает, что нужно браться именно за нее: может обнаружиться другая, более критичная в данный момент. Таковыми являются задачи, для которых необходимо предварительное исследование (сколько времени займет решение этой задачи; и возможно ли вообще решить ее в рамках проекта), а также задачи, на которые завязано начало других работ.

Важным майлстоуном является альфа-версия, после которой по-хорошему должен наступать feature-freeze. Но добиться последнего очень сложно, поскольку постоянно оставляются на потом какие-то доделки. С ними можно возиться неограниченное время, они приводят к изменению геймплея и в свою очередь требуют новых изменений для поддержки. Таким образом, вместо тестирования и исправления ошибок в конце проекта плодятся новые ошибки...

* Критическая точка наступления — момент времени, после которого потери войск для дальнейшего продвижения по территории противника возрастают пропорционально продолжению атак. Наступления, не остановленные после прохождения своей критической точки, обычно заканчивались полным крахом. Характерный пример — Сталинградская битва.





Silent Storm. И опять согласование с SS-реальностью: от почти демонического облика остались только воспаленные от зырканья в прицел глаза.



По оценкам аналитической группы компании ABBYY (которые, если вам интересно, совпадают с нашими субъективными ощущениями — хотя бы потому, что издательский дом «Компьютерра» вот уже тысячу лет пользуется только ABBYY-словарями), Lingvo 10 является СЛОВАРЕМ №1 В РОССИИ. Более 4 млн. 500 тыс. пользователей! Ну а предлагаемый вниманию 130 счастливчиков многоязычный комплект, за который в московской рознице просят рекомендованные 955 рублей, позволяет переводить с русского на пять языков: английский, немецкий, французский, итальянский, испанский и обратно.

ЛЬГОТНАЯ РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА

ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ МОСКВЫ

130 СЧАСТЛИВЧИКОВ, успевших ЛЬГОТНО подписаться на Последний Внегалактический ПЕРВЫМИ, получат в свое сверхполезное и приятнейшее пользование многоязычный электронный словарь ABBYY Lingvo 10! Разумеется, бесплатно, с первым подписным номером журнала. И это не говоря уже о том, что сам журнал обойдется им на 30-60 рублей дешевле среднестатистической московской уличной цены за комплект с DVD-диском!

1188

Стоимость льготной подписки на 12 месяцев **1188 рублей!**

130

Первые 130 подписавшихся получают в подарок электронный словарь **ABBYY Lingvo 10!**

50%

Подписавший **двоих** человек (кроме себя) получает подписку с **50-процентной скидкой!**

3

Доставка курьером в течение **трех дней** с момента выхода журнала!





КАРТОЧКА ПОДПИСЧИКА



ВЫРЕЖИ



ЗАПОЛНИ



ОТПРАВЬ

☐ Я хочу подписаться на 12 номеров GAME.EXE с DVD-диском. Стоимость подписки 1188 руб.

☐ Я хочу подписаться на 12 номеров GAME.EXE с DVD-диском сам и подписать на 12 номеров GAME.EXE с DVD-диском еще двоих человек. Стоимость подписки 594 руб. (1 подписка со скидкой 50%) + 2376 руб. (2 подписки) = 2970 руб.

Ф.И.О. ______	Ф.И.О. ______	Ф.И.О. ______
Телефон(ы) ______	Телефон(ы) ______	Телефон(ы) ______
Индекс ______	Индекс ______	Индекс ______
Город ______	Город ______	Город ______
Улица ______	Улица ______	Улица ______
Дом ______ Корпус ______	Дом ______ Корпус ______	Дом ______ Корпус ______
Домофон ______ Квартира ______	Домофон ______ Квартира ______	Домофон ______ Квартира ______
Подпись ______	Подпись ______	Подпись ______

ИЗВЕЩЕНИЕ

ООО «КомБиПресса»	
получатель платежа	
Расчетный счет	**40702810300010005504**
в ОАО «Кредит-Москва» г. Москва	
наименование банка	
Корреспондентский счет	**30101810700000000501**
ИНН 7708501350	**КПП 770801001**
БИК **044583501** (для юр. лиц)	Код ОКПО (для юр. лиц)

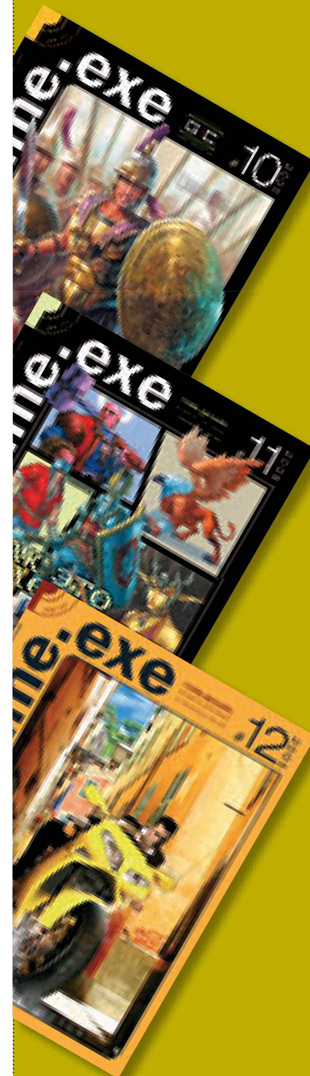
Вид платежа		Дата	Сумма
Годовая подписка на журнал Game.EXE на себя	☐		**1188 руб.**
Годовая подписка на журнал Game.EXE на себя и 2 друзей	☐		**2970 руб.**

Ф.И.О. плательщика

Индекс Адрес

Кассир

Подпись плательщика



game.exe

ООО «КомБиПресса»	
получатель платежа	
Расчетный счет	**40702810300010005504**
в ОАО «Кредит-Москва» г. Москва	
наименование банка	
Корреспондентский счет	**30101810700000000501**
ИНН 7708501350	**КПП 770801001**
БИК **044583501** (для юр. лиц)	Код ОКПО (для юр. лиц)

Вид платежа		Дата	Сумма
Годовая подписка на журнал Game.EXE на себя	☐		**1188 руб.**
Годовая подписка на журнал Game.EXE на себя и 2 друзей	☐		**2970 руб.**

Ф.И.О. плательщика

Индекс Адрес

КВИТАНЦИЯ

Кассир

Подпись плательщика



ВАШИ ДЕЙСТВИЯ

В СЛУЧАЕ ОПЛАТЫ **ЧЕРЕЗ СБЕРБАНК**

1. Заполните КАРТОЧКУ ПОДПИСЧИКА (см. на обороте) на себя или на себя и двоих друзей.
2. Заполните ИЗВЕЩЕНИЕ и КВИТАНЦИЮ (см. выше).
3. Оплатите в Сберегательном банке РФ подписку, отправив деньги на указанный в КВИТАНЦИИ расчетный счет.
4. Отправьте заполненную КАРТОЧКУ ПОДПИСЧИКА и оплаченную КВИТАНЦИЮ по адресу: **115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, дом 8, ООО «КомБиПресса»** (с указанием на конверте — ПОДПИСКА НА «GAME.EXE») или по факсу **(095) 232-2165**.
5. Если вам не хочется ничего вырезать из журнала, вы можете заполнить электронные КАРТОЧКУ ПОДПИСЧИКА и ИЗВЕЩЕНИЕ/КВИТАНЦИЮ, заглянув на веб-страницу **http://game.exe.su/subscription**

В СЛУЧАЕ ОПЛАТЫ **НАЛИЧНЫМИ**

1. Заполните КАРТОЧКУ ПОДПИСЧИКА (см. на обороте) на себя или на себя и двоих друзей.
2. Позвоните по телефону **(095) 232-2165** в компанию «КомБиПресса» или напишите в нее по адресу **kpressa@computerra.ru** и договоритесь о времени и месте, по которому к вам подъедет наш курьер.
3. Встретившись с курьером, передайте ему заполненную КАРТОЧКУ ПОДПИСЧИКА и деньги за подписку по форме строгой отчетности (будет доставлена курьером).

издание	**Game.EXE** с 8,5-гигабайтным DVD-диском
стоимость	1 экз. в московской рознице **130–160 руб.**
стоимость	1 экз. по льготной редакционной подписке **99 руб.**!
стоимость	1 экз. по льготной редакционной подписке для человека, подписавшего 2 друзей, **49,50 руб.**!





ООО «КомБиПресса»
Телефон: (095) 232-2165
Факс: (095) 232-2165
E-mail: kpressa@computerra.ru
WWW: http://game.exe.su/subscription

ГЛАВА ВОСЬМАЯ,

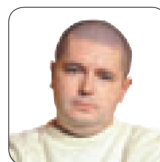
КОТОРУЮ ОБЛАДАЮЩИЙ КОЛЛЕКТИВНЫМ РАЗУМОМ АВТОР ПОСВЯЩАЕТ ПРОБЛЕМЕ ИГРОВОГО БАЛАНСА. КАК ЕГО ОБЕСПЕЧИВАЮТ: С САМОГО НАЧАЛА «ЗАРЫВАЮТ» В ИГРУ ОГРАНИЧЕННОЕ ЧИСЛО РАВНО ВЫИГРЫШНЫХ СТРАТЕГИЙ, КОТОРЫЕ ВПОСЛЕДСТВИИ ОБНАРУЖАТ ИГРОКИ? СОЗДАЮТ УСЛОВИЯ ДЛЯ СУЩЕСТВОВАНИЯ НЕОПРЕДЕЛЕННОГО МНОЖЕСТВА РЕШЕНИЙ? КОГДА НАМЕЧАЕТСЯ НЕСКОЛЬКО УРОВНЕЙ СЛОЖНОСТИ — НАСКОЛЬКО ЭТО ЗАТРУДНЯЕТ НАСТРОЙКУ ИГРЫ? А КАК БАЛАНСИРУЮТ РОЛЕВЫЕ ИГРЫ? РОЛЕВУЮ СИСТЕМУ, НАВЕРНОЕ, ПОВЕРЯЮТ АЛГЕБРОЙ, НО КАКИЕ ПРОБЛЕМЫ СТАВИТ ПЕРЕД РАЗРАБОТЧИКАМИ НАЛИЧИЕ В РПГ ПОВЕСТВОВАНИЯ, А В НЕКОТОРЫХ СЛУЧАЯХ — И ЗАРАНЕЕ ЗАДАННОГО МИРА ИГРЫ?

Более-менее стабильной игровая система может быть тогда, когда она запаяна разработчиками и все взаимосвязи изучены (как в StarCraft), либо если она заключает в себе неограниченное (ну, очень большое) число сочетаний (сотни видов юнитов Total Annihilation в энной степени). В то же время, баланс, совершенно очевидно, имеет разное значение в однопользовательской игре и в мультиплейере. Где в каждом случае проходит граница между сложными приемами (или умелостью) игрока и эксплуатацией самолично обнаруженных им слабых мест, что достойны звания прокола, черной дыры в балансе? Как затыкают эти пробоины в балансе?

Математика — первейший друг гейм-дизайнера. Но только ли она одна является основой баланса? Что еще помогает в работе над ним на разных стадиях проекта, ведь есть же еще живые бета-тестеры и (в некоторых играх) почти живой AI? По обывательским представлениям, настройкой искусственного интеллекта регулируются уровни сложности. А стоит ли рассчитывать на интеллект игрока при балансировке оного с AI или такая балансировка должна проводиться незаметно для игрока? И вообще, уровни сложности — это хорошо или это большая морока, нарушающая к тому же целостность авторской идеи игры?

Нелегко работать над балансом в ролевой игре, в особенности если она основывается на книге г-жи Семеновой. Как выстроить баланс — при почти полном отсутствии монстров и магии в оригинале, не забывая про поступательное, динамичное, находящееся в согласии с сюжетом развитие протагониста?

В общем, как вы работаете с балансом в своих играх, дорогие девелоперы?



Андрей «КранК» Кузьмин,
директор,
KranX Productions

Разумеется, можно и нужно не «зарывать» выигрышные стратегии, а создавать достаточные для порождения нетривиального многообразия условия. В шахматах до сих пор находят новые стратегии при всей простоте их правил и сеттинга. Законы работы любого клеточного автомата примитивны — но посмотрите, что они творят! Аналог множества Мандельброта в стратегии — вот идеал. Собственно, в начале разработки «Периметра» мне и хотелось сделать нечто подобное. Простые и понятные законы, небольшой набор гибких инструментов (бригадиры, прорабы, ядра) и богатство игровых ситуаций в мякоти





«Волкодав». «Лучший друг Волкодава — Мыш. Даже не пытайтесь напоминать ему о шраме на крыле — может обидеться!» (Здесь и далее Дмитрий Лисица комментирует скриншоты из никому еще не ведомого «Волкодава», нового проекта Primal Software.)





«Волкодав». «Когда Волкодав или его противник наносят Настоящие Удары, это обязательно нужно подчеркнуть визуально. Чтобы хотелось повторять и повторять такую красоту!..»

Спанжа на фоне технологической продвинутости. Но мы испугались и начали добавлять искусственных юнитов, не вытекавших органически из самой конструкции игры.

Примеры раскопанных выигрышных стратегий? В сетевой игре 2x2 кланы обнаружили тактику передачи части своей ядерной инфраструктуры союзнику, который концентрировался с самого начала на развитии бомбовых технологий. В итоге, противник оказывался под мощным огнем гаубиц с огромной зеро-территории. Также много непредвиденного подбросили подземные юниты. Скаммеры оказались ultimate-оружием. И даже диггеры использовались для траншейных бригадирных атак и сокрытия войск под собственной базой от нападения слишком сильных егерей.



Илья Стремовский,

гейм-дизайнер,
Nival Interactive

В мультиплейере игроки занимаются именно что «раскапыванием» выигрышных стратегий. Скажем, пространственное расположение юнитов, формации довольно сложно просчитывать заранее. Отсюда и стили игры, и влияние скорости реакции игроков на исход матча, причем даже в стратегиях. Безусловно, какая-то выигрышная стратегия может пройти мимо разработчика. А вот стоит ли ее латать, зависит от того, действительно ли она стопроцентно выигрышная или на этот лом есть прием, пусть его еще и не обнаружили. Другой вопрос, эта выигрышная стратегия — умение или знание? Например, если очень быстро и точно кликать мышкой, то игрок победит, — это выигрышная стратегия; но даже если рассказать о ней слабому игроку, он не сможет ею воспользоваться, пока не натренируется. Но это справедливо в многопользовательской игре. В сингле все зависит от сложности воспроизведения. Если сложный «как-бычит», то он может не быть опасным, а представлять собой особый стиль игрока.



Александр Мишулин,

креативный директор,
Nival Interactive

Мы далеко не всегда знаем все выигрышные стратегии, когда делаем игру. Это нормально, и никакое тестирование их все не выявляет. Если это однопользовательская игра и дыра открывается в последней трети, это тоже нормально. Очень часто оставляются специальные дыры, которыми хитрый игрок может воспользоваться, ощущая себя умней гейм-дизайнера. Но если такая стратегия портит игру, придется выпускать патч. Это свойство многопользовательских игр — если нет противовеса, другого выхода просто нет.

Одна из любимых тем на форуме «Демиургов» — «дайте такой-то расе такую-то способность». Но некоторые способности были отрезаны абсолютно намеренно, иначе это приводило к легким победам. Поэтому, если нам захочется делать продолжение «Демиургов» со смешанными колодами, скорее всего, придется переделывать карты. Если сделать возможным всё — то всё сразу развалится. При балансировке такие вещи выявляются исключительно статистикой. Сначала собирается набор колод, AI стравливаются друг с другом, если количество побед и поражений нецензурно различается, то что-то где-то пошло не так. Это простой путь, который не выявит хитрости пользователей. Поэтому бета-тест поможет закрыть эту проблему. В «Блицкриге-2» была специальная утилита, которая позволяла стравливать юниты разных типов в разном составе и изучать статистику сражений, логи, смотреть вероятности и т.д. Но эта утилита использовалась только при первом, черновом проходе баланса...

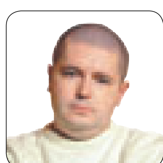
Собственно, тут самое время рассказать, что балансов несколько. Первый — математический. «От фонаря» даже характеристики монстров ставить нельзя или опыт за убийство определять, — нужна математическая модель. Первый проход баланса начинается на этапе «беты», когда вся игра готова, дизайнеры ее в первый раз прошли, ужаснулись, взялись за отвертки и начали крутить. Все последующие проходы балансировки — на основе бета-тестов: дизайнеры играют, смотрят, как лучше, как хуже, и так далее. Так вот, между «математическими» и реальными характеристиками может быть пятикратная разница.

Если танку планировались 50 хитов, то в финале может оказаться 250 — хотя уровень повреждений остался прежним.



Дмитрий Лисица,
гейм-дизайнер,
Primal Software

Во время разработки тестеры и сами девелоперы частенько находят лазейки, позволяющие обмануть игру. Не дают надеть броню из-за недостаточной силы — выпью бутылочку, временно увеличивающую силу, и надену. Стандартная уловка — заманить врагов в город, чтобы их убила городская стража. Некоторые из обнаруженных лазеек мы оставляем, поскольку получить за свою находчивость небольшой бонус, не ломающий игру, игроку будет приятно.



Андрей «КранК» Кузьмин,
директор,
KranX Productions

Для создания баланса считаю архиважным иметь в его основе математическую модель. Систему с заложенным в той или иной форме принципом «камень-ножницы-бумага». А ни в коем случае не табличку параметров, заполняемую «от фонаря» дизайнером и потом подвергающуюся длительной пытке несчастными тестерами. Понимаю, что это тоже способ. Но он негармоничный и потенциально бедный, бутафорский (как это было в «Периметре», кстати, с его многочисленными ошибками в балансе юнитов — посыпаю голову пеплом). Это как с физикой. Мощное математическое ядро дает на выходе многообразную достоверность. Никому не приходит в голову менять координаты ящика напрямую. Меняют его массу, к примеру, а еще лучше материал, из которого он сделан. Так же должно быть и с балансом. Он обязан порождаться фундаментальными правилами игры, а не искусственно навязываться владельцем прищуренного глаза. Такая вот ересь.



Илья Стремовский,
гейм-дизайнер,
Nival Interactive

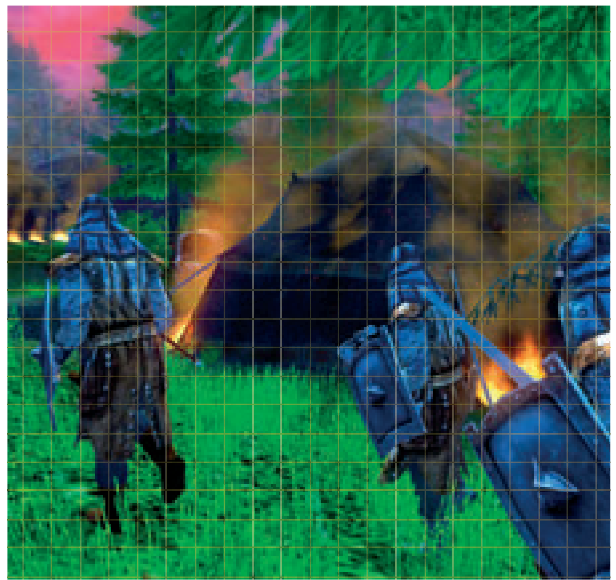
Урегулировать баланс можно, ограничивая разнообразие, выделяя категории юнитов и балансируя именно их (рода войск в «Блицкриге-2»). Или, напротив, «топить» правильное решение в комбинаторном взрыве взаимосвязей, где экспоненциальный рост скорее на пользу.
Другой жанр, который топит решения, — это физические симуляторы. Все, начиная с Bridge Builder и заканчивая gravity gun из Half-Life 2, образует слишком большое пространство решений. Ящик нарисован один, но у него очень «сильное поведение».



Александр Мишулин,
креативный директор,
Nival Interactive

Пример с Total Annihilation — неординарный способ добиться баланса. Используется в индустрии редко, но все же. Утопить в огромном количестве юнитов. Умом этот масштаб не охватывается, поэтому каждый находит что-то свое. Свой чит. Но так как читов очень много, они компенсируют друг друга, плюс на минус, — работает. Можно выпускать новые и новые юниты, главное — не переступать некоторые законы. Там были свои проблемы, несколько стратегий на грани фола, которые использовались в многопользовательских играх. Однако этот способ затратен по ресурсам, потому что все эти сотни машинок надо нарисовать.





«Волкодав». «Слуги Мораны несут смерть всему живому. За несколько секунд организованного нападения над палаточным лагерем вспыхивает огненное зарево, сливающееся с багровым закатом.»



Дмитрий Лисица,
гейм-дизайнер,
Primal Software

Для настройки боевой системы ролевой игры требуется, чтобы она была предсказуемой и вычислимой. Калькулятор боя помогает определять примерный результат боевых столкновений. Вероятность парирования удара, зависящая от стечения обстоятельств, длительностей анимаций, порядка появления врагов и многого другого, гораздо меньше поддается настройке, чем зависящая только от прокачки персонажа и его амуниции. В идеале дизайнер должен иметь возможность подсчитать, сможет игрок пройти данный уровень или нет.

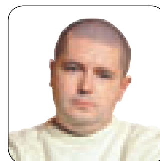
Во многом определяет игру экономическая система. Все действия игрока по сбору, покупке и продаже предметов должны иметь игровой смысл. Если ошибиться с ценами в магазине, игрок просто не будет собирать трофеи с поверженных врагов.



Петр «Amicus» Прохоренко,
гейм-дизайнер,
Lesta Studio

Максимальное количество юнитов, с которым можно выстроить четкий баланс, определила компания Blizzard во всем известных играх. Все, что намного выше этого числа, — это потенциально дырявый баланс, который может устоять только в силу малой базы вовлеченных игроков. Очень интересно было наблюдать, как в ходе бета-тестирования WarCraft III уменьшалась линейка Альянса, Орды или Нежити, сокращалось количество юнитов, а их специализация «затачивалась». Для создания разнообразных средств, которыми может оперировать игрок, мало одних только юнитов. Нужно чтобы вся игровая среда (бонусы, персонажи, ландшафт, игровые правила и т.д.) давала новые возможности и тактики.

Для того чтобы избежать экстенсивного роста количества боевых единиц, есть ряд сугубо технических способов: введение строгой «роли юнита» в линейке вооружений армии игрока, разделение линеек юнитов на «эпохи», копирование реальных параметров техники и т.д. Работая над составом армий в игре, я сначала пытаюсь продумать, как могла бы выглядеть военная машина тех, о ком я пишу. В конце концов, сердце любой стратегии — это война, а на войне, какой бы фантастичной она ни была, действуют законы здравого смысла. Из этого уже можно строить баланс. А если речь идет о военной истории, то тут все несколько проще — нужно отбросить лишнее и сосредоточиться на определении специализации каждого юнита. Каноническую связку «камень-ножницы-бумага» можно заменить на «кавалерия-пулемет-миномет», не затрагивая при этом жизненно важных центров игровой механики. Или пойти альтернативным путем, затачивая баланс под каждую сценарную миссию, если это предусмотрено внутренней логикой проекта.



Андрей «КранК» Кузьмин,
директор,
KranX Productions

Я — за уровни сложности. Если AI правильно организован, он имеет верхнеуровневые параметры, позволяющие легко тюнить его под разные типы агрессии. Поэтому, если изначально все спроектировано грамотно, необходимость делать несколько уровней сложности практически не удлиняет проект. Хуже, если для разных уровней сложности приходится менять начальные условия и искусственно завышать сами характеристики юнитов и зданий. Это прошлый век. Впрочем, все эти уровни сложности — лишь для тренировки. Пока дело не доходит до момента, когда пацан встречается с другим реальным пацаном и начинается великая сеча.



Александр Мишулин,
креативный директор,
Nival Interactive

На мой взгляд, уровни сложности — это хорошо. Альтернатива им — автоматическая подстройка игры под игрока, а вот это уже зло. Человек замечает, когда под него подстраиваются. И либо использует это в своих





«Волкодав». «Волкодав» — игра по лицензии. А это значит, что большая часть архитектуры должна как можно точнее совпадать с декорациями, построенными для съемок фильма.»

интересах, либо теряет интерес совсем — так как нивелируется чувство достижения. Я знаю: как бы я ни выпендрился, мне все равно поставят противника моей силы. Я убил первого мишку с трех ударов, второго с четырех, третьего с пяти, потом потерял половину хитов, потом три четверти, потом умер. А мишка один и тот же — он ведь подстраивается колебаниями, и потом обратно вернется, но будет уже поздно...

Этот разговор поднимается у нас часто, поэтому уже выработался набор стандартных примеров. «Элита» — пример игры с подстраивающимся уровнем сложности. Так вот, если взять лучший корабль и лучшую пушку, то происходит окончательная настройка монстров, и они становятся настолько неудобными в бою, что опытные игроки брали ЛИБО последнюю пушку, ЛИБО последний корабль, в зависимости от стиля игры. Final Fantasy 8 подстраивалась под оппонента. И там на самом деле нет чувства достижения. «Я вырос настолько, что кладу их одной левой» — вот это ощущение отсутствует напрочь. Они всегда дают одинаковое сопротивление. Я не расту, я остаюсь на одном уровне. Кролики сопротивляются так же, как и драконы, — потому что кто-то невидимый их выровнял.

Впрочем, есть другие варианты. Например, Devil May Cry: если ты три раза умер, тебе предлагают поменять уровень сложности. Хочешь легкой жизни — тебе устраивают легкую жизнь. Игра делается для того, чтобы игроку было приятно. А хотите массового сопротивления и чтобы было тяжело — пожалуйста.

AI — сложная вещь, лезть туда — опасно. Легкая модификация AI может привести к непредсказуемым последствиям, поэтому если AI работает — его лучше не трогать. Внесение в AI изменений и отслеживание последствий — за гранью разумного, это может привести к полному дисбалансу. Что такое AI с точки зрения игрока? Это то, как себя ведут противники. Поэтому можно создать иллюзию сложного AI, набор трюков, которые AI осуществляет только на высоких уровнях сложности. В Silent Storm был забавный момент: многие люди считают, что у нас на высоком уровне сложности радикально меняется AI. Нет, не так: в игре есть «очки действия», AI умеет очень многое, но на легких уровнях ему просто не хватает очков действия, чтобы реализовать свои коварные планы. И те трюки, которым его научили, проявляются только на высоких уровнях сложности.

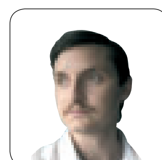
Другая проблема — реалистичность. Легко маневрировать хитами монстров в фэнтезийной игре, это святое. А вот маневрировать пробиваемостью брони танка в «Блицкриге-2» очень тяжело, потому что она общеизвестна. В «Б2» перед нами стояла задача сделать несколько уровней сложности, при том, что физические характеристики меняться не должны. Нам пришлось вводить внутренние характеристики, параметры второго уровня, которыми можно было управлять, при этом оставляя иллюзию реальности.



Илья Стремовский,
гейм-дизайнер,
Nival Interactive

В принципе, я за уровни сложности. Их наличие позволяет охватить более широкую аудиторию игроков. Делать уровни сложности можно по-разному, но обычно находят некоторые ключевые параметры, которые максимально влияют на сложность игры, и модифицируют их, сдвигая преимущество в сторону игрока или противника. Если эти работы запланированы заранее, то они вообще не удлиняют время производства.

AI в уровне сложности помощник так себе. Задача AI, как мы с вами знаем, не тупить и красиво отдаваться. Поэтому уровень сложности делается не за счет AI, а за счет игровой механики.



Дмитрий Лисица,
гейм-дизайнер,
Primal Software

Уровни сложности облегчают разработчику РПГ жизнь, позволяя игроку обойти несбалансированное место игры, понизив уровень сложности. Для этого можно использовать просто коэффициенты на количество повреждений и другие эффективные характеристики игрока и противников в зависимости от уровня сложности. Менее тривиальный подход — под каждый уровень сложности делать свою игру, с разным количеством противников, с разными их типами и даже с разными сюжетами: на

легком уровне пришло подкрепление, а на сложном отняли ключ от двери и заставили идти в обход...

Еще один способ сделать прохождение игры более надежным — дать игроку возможность бесплатно и неограниченно лечиться. Тогда опасаться за оставшееся количество хитов нужно только во время боя, а выживший лечится до стопроцентного здоровья. Тем самым исключается распространенная ситуация, когда игрок в начале карты неосторожно расходовал жизнь и всю вторую половину длинного пути до следующего лекаря вынужден, постоянно загружаясь, ползти на одном «хите».



Петр «Amicus» Прохоренко,
гейм-дизайнер,
Lesta Studio

Как дизайнер я против уровней сложности, однако издатели со мной в подавляющем большинстве не согласны. Уровни сложности разрушают единую атмосферу игры, сразу создавая ненужное разделение игроков на классы. Есть в этом что-то от деления дома на «мужскую» и «женскую» половины, транспорта на «белый» и «черный» салоны и т.д. Я исповедую простой принцип: не надо пытаться продать свою игру всем-всем, уровни сложности не лучший способ расширить аудиторию. В «Сталинграде» я был против подключения легкого уровня сложности (весь сценарий был выстроен под довольно напряженный геймплей нормального уровня), но по требованию свыше его таки пришлось делать. Получилось не совсем играбельно — открыто об этом говорю. Потому что делалось в спешке и без души.

По уму, если уж делать уровни сложности в стратегической игре со сценарными миссиями, то предусматривать разную расстановку врагов, изменять сюжетные константы и т.д. На это уйдет примерно в три раза больше работы, если речь идет о трех уровнях сложности против одного.



Дмитрий Лисица,
гейм-дизайнер,
Primal Software

Ролевая система должна стимулировать игрока к нужным и интересным действиям, которые подготовили для него разработчики. Пример такого стимулирования — прокачка умений при их использовании (Morrowind, Dungeon Siege). Также ролевая система должна давать игроку возможность добиться желаемого удобными для него средствами (классическое распределение очков по характеристикам после получения уровня, а также прокачка за деньги в том же Morrowind).

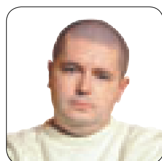
Мир «Волкодава» мало приспособлен для его реализации в виде компьютерной игры. Нет традиционной для жанра магии — ее роль взяли на себя суперудары и перки с одной стороны и амулеты с другой. Практически нет фэнтезийных чудовищ и рас — что это за игра с одними людьми, без драконов и троллей? Пришлось перерыть десятки книг, по крупицам собирая допустимый бестиарий, а также добавить немного общеславянской мифологии. Герой один, изначально искушен лишь в боевых искусствах, но прокачка ему все-таки необходима — ибо закон жанра. Почти через всю книгу герой проходит с одним мечом, да не простым, а легендарным, чем очень осложняет балансировку оружия по уровням. Сюжет довольно жестко задан книгой Марии Семеновой и фильмом (который, к слову, отложили на 2006 год), а некоторая разветвленность и свобода необходимы. Из-за специфики материала существующими ролевыми системами обойтись не удалось, поэтому мы создали собственную систему...

ГЛАВА ДЕВЯТАЯ,

в которой коллективный автор размышляет о прошлом, настоящем и будущем игрового дизайна. Как меняются законы игродизайна со временем: роль технологий, новых идей в геймплее, требования рынка, атака next-gen-консолей и т.д.? Что произошло с жанрами за последние годы? Какие интересные вехи вы можете отметить на этом пути? И, конечно же, что там, на горизонте? Ваши прогнозы, предсказания, мечты, нескромные фантазии и проклятия? Как изменится ваш любимый жанр после прихода на рынок консолей нового поколения, общедоступного и скоростного Интернета, «умных» мобильных устройств?

КИ-индустрия, как всемирная, так и русскоговорящая, — harsh mistress, улыбками разработчиков она в целом одаривает реже, чем строит им неприятные гримасы. Почему бы не попробовать найти закономерности и выяснить, какие «фишки» работают, а какие нет? А уж раз зашла речь об успехах и неудачах — дорогие дизайнеры, расскажите нам, пожалуйста, о перспективах: что сформировало индустрию, как ее история отражалась на вашей личной жизни. Есть ли за этими метаниями какие-то закономерности и как уследить за ними? А когда разберетесь с прошлым, тут же переходите к светлому будущему. А то, честно говоря, пока от разговоров с профессионалами итог только один: грусть-тоска.

Хоть что-нибудь оптимистичное, а? Во что играть будем, чем оно будет лучше сегодняшнего, какое участие во всем этом собираетесь принять лично вы?



Андрей «КранК» Кузьмин,
директор,
KranX Productions

Как меняются законы дизайна в стратегическом жанре? Стратегический гейм-дизайн все полнее осознает себя и клиента, создавая наркоманские продукты. Уже год играю в онлайновый WH40K и не могу оторваться. Технологии крепчают и позволяют всякое. «Химики» не дремлют. Тем не менее появляются такие игры, как Darwinia, и это здорово. Я все жду, когда в стратегии начнут добавлять опции, подобные simple items в Q3. Чтобы можно было хард-корно играть на абстрактном уровне пиктограммами вместо юнитов, не отвлекаясь на иллюзорные красоты. Но это я опять богохульствую...

Конечно же, next-gen'ы всех порвут картинкой. А игроки будут ждать «Старкрафт».



Александр Мишулин,
креативный директор,
Nival Interactive

Гейм-дизайн развивается эволюционно. Революции же называют некие игры жанрами, и все становится на свои места.

Вот что такое tier 1 feature? — это то, в чем данная игра будет лучшей в мире. Как следствие, если она добилась этой цели (к примеру: «у нас будут лучшие в мире города»), планка, по которой будут оцениваться реализованные города во всех играх, подрастает. Следовательно, требования в данном жанре, в данном направлении растут или меняются, если города не просто стали лучшими, а разработчики предложили новую концепцию.





Terminator 3: The Redemption. Синтетический (во всех смыслах) образ грядущего, обрисованный нашими собеседниками, складывается в дистопию. Точнее, в игру Terminator 3: The Redemption (2004, Atari, Xbox, PS2, GameCube, экшен, кооператив, ни высоко, ни низко), которая, как Скайнет, существует уже сейчас. У будущего — лицо и голос Game Reaper'a, калифорнийского губернатора.

Другой пример эволюции — интерфейсы. В старые игры реально сложно играть, потому что приходится бороться с управлением. Если вы попробуете поиграть в первую UFO, это и впрямь в некоторых местах работа, потому что множества привычных вещей в интерфейсе просто нет.

Походовые стратегии давно уже перебрались на консоли и им там хорошо. На ПК походовые тем или иным боком подползают к RTS. Остаются глобальные стратегии, в которых не придумали еще хорошего способа убрать кнопочку «конец хода», но, по-моему, рано или поздно это произойдет. Посидеть, поэкспериментировать полгодика — и можно найти приемлемое решение. «Походовка» неудобна, она искусственная, человек привык жить без кнопки «конец хода».

Эволюция интерфейса стратегий? Здесь все просто. Есть компании, которые тратят на разработку интерфейса очень много денег, остальные на них очень внимательно смотрят. А еще есть MS Windows и народная поговорка «поперек Windows ходить нельзя, она очень большая». А у нас есть флагман — Blizzard. Эта компания очень серьезно занималась интерфейсом. Только на скриншотах промежуточных версий WarCraft III я насчитал семь интерфейсов — законченных, рабочих, причем с разной концепцией. Это очень дорого — по времени и ресурсам. Год жизни нескольких человек был потрачен только на это.



Илья Стремовский,
гейм-дизайнер,
Nival Interactive

Законы таковы. Сначала инновационный геймплей — Dune 2, например. Потом многолетние копания с учетом требований рынка, после снова инновация. И так по кругу. Некоторые жанры (вроде походовых стратегий) меняются с точки зрения дизайна на удивление незначительно, несмотря на внешние факторы.

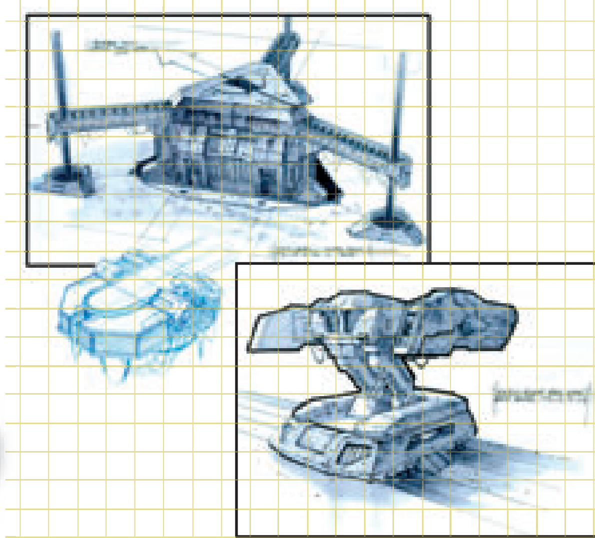


Александр Мишулин,
креативный директор,
Nival Interactive

Идеальный интерфейс — это интерфейс, которого не замечаешь. Один клик, два, левая кнопка или правая? Главное — результат, а не способ. Blizzard это удалось — в WC3. Забавно, что в World of WarCraft успех не столь очевиден, концепция была другой — и менее удачной. Я могу это доказать: с базовым интерфейсом никто не играет, все пользуются модами. Авторы поняли, что всей аудитории не угодишь, поэтому предусмотрели способ, чтобы люди могли сделать сами. Тоже вполне себе решение.

В HoMM5 мы попробовали около семи разных концепций интерфейсов, четыре из них были воплощены в реальности. Интерфейс «Героев» дался нам с жутким трудом. Почему? Потому что копировать интерфейс, брать проверенные решения «тройки» или «четверки» нельзя. По банальным соображениям: индустрия ушла далеко вперед. Например, сейчас не принято делать 2D-меню с кнопками. Считается дурным тоном. Должно быть 3D со всеми вытекающими. Кроме того, есть тенденция к облегчению пространства. Вот эта массивная плашка, которая закрывает треть или четверть экрана, уходит в прошлое. WC3-интерфейс был сделан давно и по этому параметру устарел. Сейчас появляются новые решения — например, интерфейс, всплывающий по «пробелу». В старых 2D-играх было модно делать интерфейс по правую руку, вертикально. Это приводило к квадратной картинке, что хорошо смотрелось. В 3D это невозможно физически. Интерфейс должен располагаться снизу, потому что так устроено изображение. Поэтому все приходится





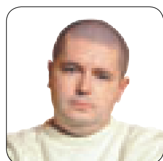
Terminator 3: The Redemption. Будущее — это не только юбер-техника в духе утренних субботних аниме-сериалов, не только сто человек на разработке интерфейса, но и игры, сделанные на основе фильмов, которые, в свою очередь, сделаны под губернаторские выборы, которые...

переделывать и перестраивать. Вдобавок у Ubisoft было собственное суровое мнение по поводу интерфейса. Хотя я и не скажу, что интерфейс HoMM5 «идеологически» далеко ушел от стандартов стратегического жанра...



Илья Стремовский,
гейм-дизайнер,
Nival Interactive

На ранних стадиях разработки интерфейса управления «Блицкрига-2» ставилась задача не копировать интерфейс WarCraft III, придумать нечто новое. Художник и дизайнер сидели вместе и на схемке подгоняли кнопочки: «Так слишком много, так слишком мало... О! Вот так — хорошо. Черт! Опять WarCraft III!»



Андрей «КранК» Кузьмин,
директор,
KranX Productions

От будущего жду правильного голосового управления. Мечтаю об «Игре Эндера» во плоти. Собираюсь реализовать принципиально новый историко-физический подход к созданию достоверных уровней, но компьютеры пока слабы. Впрочем, не нужно строить иллюзий. Стратегические игры — это пагубные ловушки для части населения глобуса. Все мы будем еще долго крутить колесо сансары, занимаясь этим самогипнозом. Я очень люблю стратегические игры! «Тансё ни доппо су».



Петр «Amicus» Прохоренко,
гейм-дизайнер,
Lesta Studio

Стратегический жанр будет неудержимо оказуаливаться — этот процесс идет непрерывно и неподвластен чьему бы то ни было влиянию. Наступает Эра Казуала, игры становятся проще, они очень технологичны и отлажены. Естественно, все это накладывает ограничения на дизайн: он должен быть ручным и понятным, чтобы не отпугивать людей в дорогих костюмах. Думаю, стратегический мир в ближайшем будущем ждет чисто шутерная гонка технологий, противостоять которой будет очень сложно. То, что произошло с великолепными идеями «Периметра», лишний раз подтверждает: настоящие инновации обречены на крестный ход к Голгофе, а за новшества в будущем будут выдаваться новые физические движки, динамическое освещение и миллион стратегических полигонов в кадре.



Александр Мишулин,
креативный директор,
Nival Interactive

Прогнозы развития гейм-дизайна? Выйдет The Battle for Middle-Earth 2, за ней — The Battle for Middle-Earth 3...



Илья Стремовский,
гейм-дизайнер,
Nival Interactive

Главный прорыв, которого все ждут, — выход стратегий на консолях. Когда это случится, это будет переворот. Пока есть только один удачный пример реализации RTS на приставках — спортивные симуляторы. Остальные попытки проваливались. Появятся ли на консолях нового поколения стратегии — непонятно. Все туда идут, все туда ходят...

Тенденции на мощнейших next-gen такие: народ пошел экстенсивно — там сейчас в моде слово «эпичность». «Миллионы бегущих юнитов, слоны их топчут» и так далее. А как без мыши? Мышь не нужна, они сами бегут. Человек управляет слоном, который их топчет. Но как только кто-то сделает консольную RTS, нечто существенное произойдет и на PC тоже.

Нет, я не думаю, что ПК загнется. Консольные шутеры очень отличаются от своих ПК-собратьев, да и ММО-игры мечтают о нормальном чате. Не все любят голосовой чат, многие хотят анонимности.



Дмитрий Лисица,
гейм-дизайнер,
Primal Software

Перспективы? Квесты практически вымерли, отдав свою особую аудиторию другим жанрам, в том числе ролевым играм. MMORPG меняют представление людей о том, какой должна быть игра, насколько она должна быть похожа на жизнь. Развитие технологий заставляет поддерживать конкурентоспособность игрового движка, отрывая программистов от реализации собственно игровых механизмов. Аудитория игр сначала расширялась от хардкорных игроков в сторону вновь прибывшего массового потребителя, а затем перекинулась на консоли. Как и в кинематографе, балом правит касса, а значит, лицензии и сиквелы.



Петр «Amicus» Прохоренко,
гейм-дизайнер,
Lesta Studio

Тональность вопросов, постановка этой темы мягко настаивают на некоей академичности — формулировании принципов игродизайна, подведении черты, оглядывании назад в поисках вех развития и следов былых побед. Проблема в том, что сейчас самое неудачное время для благостного самосозерцания, особенно это касается российских (лучше скажу «русскоязычных») игродизайнеров. Стороннему наблюдателю может показаться, что отечественная индустрия растет вглубь и вширь и совсем скоро «догонит и перегонит Америку». Действительно, до нас докатились общемировые тенденции «объединения через поглощение», гонки зубастых денежных мешков за независимыми студиями с целью переваривания последних и встраивания в свой метаболизм, появились продюсерские центры и масштабный игропиар... Но если зайти за кулисы, перевернуть здоровенный камень игровой индустрии и посмотреть на сплетенных там в смертельной борьбе обитателей его теневой стороны, откроется совсем другая картина. Становится ясно, что взрывное увеличение размеров компаний не означает интенсификации их деятельности, а, напротив, ставит более сложные задачи перед управлением. Продюсерских центров заявлено уже три, но пока нет ни одной игры, с концепции до релиза «проведенной» продюсирующей организацией, — еще рано говорить об их действительной, а не заявленной эффективности. Что же до пиара, то да, в России научились делать его, простите, по-крупному. У нас уже есть свой Duke Nukem Forever, возможно, будет своя Daikatana, но нет пока ни одного Half-Life 2 или хотя бы DOOM III (про StarCraft вообще тактично умолчу).

Все это проявления тяжелой болезни, перестройки индустрии на ходу. Это попытки выхода из кризиса, реалии которого неизвестны простым игрокам. Мы уже проиграли борьбу с восточноевропейскими коллегами (сделанные там игры получаются более дешевыми в производстве и более качественными, чем российские), а на подходе еще Индия и Китай, причем масштабы вступления последнего в индустрию просто пугают (30 игровых студий разом — и безо всяких пятилетних планов). КПД наших компаний-разработчиков, отлаженность их бизнес-процессов, качество персонала и реноме профессии разработчика игр не соответствуют уровню мировых лидеров в этой области. Кажется, многим пора перестать ассоциировать себя с Electronic Arts во младенчестве и осознать простую вещь: мы все еще дремучая игровая провинция. Сделано очень мало. Прежде чем мы сможем грамотно теоретизировать и делиться ценным опытом, нам необходимо этот самый опыт наработать и построить вокруг него базу, а не опираться исключительно на созданное отдельными талантливыми игродизайнерами. Пока же реальные знания сосредоточены в головах очень немногих, в то время как остальные предпочитают топтаться на поле из граблей. В общем, предстоит тяжело работать, прежде чем мы сможем похвалить сами себя и подвести хоть какие-то итоги своей деятельности...

Мы и сами не ждали такого результата, когда открывали крышку кипящего котла с гейм-дизайном. Вместо мерного побулькивания тягучей массы, заполняющей готовые формы, в котле обнаружилась сцена из плохого ужастика: сквозь пелену тумана, подсвеченного красным прожектором, пробиваются отдельные персонажи. Вот бьется в судорогах идея, когда ее ломают о колено в середине проекта, пытаясь «соответствовать моде», вот игра принимает причудливые формы, когда страшный зверь feature creep отгрызает у нее самое ценное. Планы рождаются, тщательно расписываются в мельчайших подробностях — только для того, чтобы быть переделанными полностью, причем несколько раз...

Но, несмотря на все это, идея как-то воплощается в код и графику, ведь за этим процессом следит все тот же многострадальный гейм-дизайнер, вершина перевернутой пирамиды, на которой и балансирует вся эта неустойчивая конструкция. Впрочем, следит ли? Почему они так часто отсылают нас к менеджерам проектов, которые имеют не только право вето, но и право первой ночи? Похоже, дизайнеры сегодня уже не столь всесильны, как десять лет назад...

А вот еще одна сцена в кровавом тумане: дизайнер бьется за баланс. В его руках калькулятор, он верит, что может заранее просчитать все действия игрока и мира. Долгие месяцы он изобретает вариант игры «камень-ножницы-бумага» с тремя сотнями участников, а потом приходит время тестирования, за работу берутся живые люди — и из тумана появляется изрыгающая пламя рогатая бестия, с демоническим хохотом рвущая стройную и красивую конструкцию на мелкие кусочки... Дизайнер, не выпуская калькулятора, бегает вокруг и пытается заштопать прорехи, в его руках вместо меча и щита цыганская иголка и катушка белых ниток, но он не сдается. Он верит, что все получится.

А тем временем мир ковыляет по извечному маршруту: от плохого к худшему. Интерфейс в играх следует за модой, а не за удобством. Да и сами игры переползают на консоли, куда «наши» разработчики идут с большим трудом. Жанры казуализируются, а место инноваций занимает очередное увеличение количества полигонов. И, наконец, многочисленные и старательные азиаты забивают слабенькие попытки русскоговорящих дизайнеров найти свое место в мире.

Держитесь, дизайнеры, не сдавайтесь! Мы верим вам, ждем от вас новых игр и твердо знаем, что вы что-нибудь придумаете!

ГОЛОС ШОТГАНА *господин пэжэ*



Об авторе

господин пэжэ
Рожден давно. Знает всё. Умеет больше. Владеет шотганом, английским, мышью Razer Boomslang 2000. Имеет пять компьютеров. Слушает Питера Гэбриэла. Читает Станислава Лема. Не дождетесь.

Исповедь трупа

Время интересных игр прошло навсегда

Не пугайтесь — труп в заголовке пока не мой. Несмотря на возраст, ваш покорный слуга по-прежнему вполне способен поднять шотган и объяснить молодому поколению, где оно ошибается (везде). Мертва игровая индустрия. Именно ее посмертную исповедь мы и выслушаем.

ПУТЬ РАЗРАБОТЧИКА

Предположим, вы — автор. Талантливый, нет, даже гениальный. Решили создать игру-нетленку. Команда под рукой, есть идея, даже опыт — и тот с избытком. С чего следует начать? Правильно, с поиска денег.

А деньги, увы, находить сегодня все сложнее: типичный бюджет за последние 15 лет вырос примерно в сто раз (с 200 тысяч долларов во времена DOS до 20 миллионов на консолях следующего поколения). И экономия тут не поможет — отсутствие свежайших технологий и самых детальных моделей обязательно послужит для обозревателей поводом для суровой укоризны, переходящей в издевательство, чего издатели боятся пуще банкротства.

Сторонние инвесторы? — Даже не думайте. Публикатор, не рискующий своими деньгами, не очень-то заинтересован в раскрутке игры (не продастся? не велика беда — деньги вложены чужие); а хорошие продажи без рекламы, увы, закончились несколько лет назад.

Выход один: идти к известному издателю и уламывать его дать денег, по возможности пораньше и побольше. Но как убедить его, что именно ваше детище будет самым-самым? Совершенно верно, продемонстрировать потенциальному благодетелю демо-ролик (на полную демоверсию, в которую можно поиграть, у вас нет денег). А в демо-ролике, способном уговорить издателя, что будете показывать? Конечно, не геймплей, который нужно чувствовать самому, а красивые картинки, детальные модели и текстуры...

ДОРОГИЕ ПОЛКИ

Самое интересное во всей этой истории заключается в том, что решение, принятое только и исключительно на основании красоты, почти наверняка правильное — ведь 80% продаж игры приходятся на первые две недели после релиза. Вкусная лицензия, приятная графика, цифра в названии (очень желательна) — и издатель может смело вкладывать деньги в рекламу, ибо даже самая скучная и бездарная игра, у которой есть эти составляющие, окупится за те самые две недели! Игроки просто не успеют рассказать друг другу, какой ужас они принесли из магазина.

Вас интересует, почему У НАС все происходит так быстро? Приводите в пример книжную индустрию? Вспоминаете, что книги на полках лежат годами?.. Все так, за исключением ширины магазинной полки. В книжном выставлены тысячи наименований, даже десятки тысяч. В любой момент можно найти и купить «ту единственную» книгу (даже если она издана годы назад), перелопатив анонсы сотен творений похожего жанра. В итоге талант, если уж он однажды попал в издательскую ротацию, почти всегда пробивается, даже если реклама подкачала.

А на интересующей нас с вами полке стоят от силы двадцать игрокоробок, которые полностью обновляются раз в месяц. Покупать для игры средней руки полку в Wal-Mart на полгода или год просто невыгодно. Поэтому, если издатель не вернул свои вложения сразу, за неде-

лю, — этого уже не произойдет никогда, и через полгода-год (когда у книги жизнь только начинается, когда ее могут неожиданно обнаружить читатели и критики) игра не просто исчезнет из магазинов, она уже будет мертва. Вплоть до того, что вы помучаетесь, чтобы запустить ее на новом поколении компьютеров.

РИСКУЕМ

Что ж, раз надо — значит, надо: будем продавать игру за две недели. Но это означает также, что кто-то должен вложить жуткое количество денег в рекламу, дабы наша сверхигра вызывала, гм, неподдельный ажиотаж, чтобы люди выстраивались в очередь к открытию магазинов и сметали, сметали коробки с прилавков. Разумеется, прежде придется запастись солидным тиражом, сложить коробки на складах (и заплатить за это), вовремя развезти по магазинам. А все это (и особенно реклама) — да-да, огромные средства. По слухам, рекламная кампания Halo 2 для Xbox обошлась Microsoft в 40 млн. долларов. Хорошо, предположим, что публикатор сработал на все сто... Думаете, все будет хорошо? Не в этой жизни. Реклама, коробка, превью в журналах — все это не самые предсказуемые вещи. Повезло, удалось убедить покупателей — отлично, победа. А если что-то одно не сработало — фиаско, коробки идут под нож, потраченное записывается в графу «убытки». И подобные провалы, как показывает практика, случаются сплошь и рядом, их много, много больше удач: в среднем на типичной игре издатель теряет около полутора млн. долларов. Что это значит для разработчика? А почти всё — кому он нужен, если его игра не продалась?
Издателям, конечно, тоже не сладко — ведь производительность компьютеров, а с ней и уровень графики, удваивается каждые полтора года, а продажи игр в среднем растут всего на десять процентов в год. Но они оперируют «линейками игр», и если в линейке есть хоть один хит — он в буквальном смысле спишет все провалы (ну, почти все). Но очевидно также и другое: чтобы держать удар, издатель должен обладать стратегическими запасами кэша. Стало быть, речь идет о КРУПНОЙ компании, очень крупной. Сами догадаетесь, что из этого вытекает, или напомнить? Мелкие публикаторы идут по миру (прощайте, Acclaim, Eidos, Interplay!), да и крупных становится все меньше. Итог очевиден: мы получаем де-факто монополиста по имени Electronic Arts. И, обратите внимание, издателю-монстру выгодно, что бюджеты разработки растут, ведь это помогает ему разорять конкурентов. А те и рады бы опустить планку, да уже не могут — ведь именно дорогая графика и массированная реклама продают сегодня игры...
Ну а когда бюджет становится гигантским, риск неимоверен даже для крупного издателя: провалится игра — и... Значит, надо страховаться: выпускать то, что принесет прибыль на автомате. Что, к сожалению, упирается в уже озвученное нами: смазливая графика, модная лицензия, проверенный жанр. И никаких инноваций. Ни-ка-ких. Точка. Нельзя не сказать и о том, что эта акула, издатель, чтобы выжить, должен сохранять за собой права на продолжения успешных игр. Именно поэтому современный публикатор вместе с правом на издание игры бесплатно получает и все прочие права. На сюжет, на героев, на все виды продолжений, на любое коммерческое использование чего-угодно-связанного-с-игрой. Вообще на всё. Зачастую автор также обязуется годами не делать «на сторону» ничего в том же жанре. А заартачится, захочет больше денег — нет проблем, продолжениями может заняться внутренняя студия издателя (она вдобавок надежнее, предсказуемее).

РАЗРАБОТЧИКИ, АУ!

Выводы сколь просты, столь и грустны. Девелопер лезет из кожи вон, годами работая только и исключительно за зарплату. Закончив проект, он ждет, что издатель... не убьет его детище на корню (а это

очень часто выгоднее, чем доделывать и пытаться продавать заведомо убыточный проект), а купит полку-другую в хороших магазинах, напечатает и покажет по телевидению рекламу. И, быть может, разработчик станет чуточку богаче... Но — увы: сегодня авторская доля в доходах не поднимается выше 15%, и пока все затраты на разработку не вернутся из нее, девелопер ничего не получает. Простой расчет — и мы видим: если не удалось продать миллион коробок, автор не увидит ни копейки. А миллионными тиражами, как вы догадываетесь, могут похвалиться только очень крупные проекты, чаще всего создаваемые самими издателями (во внутренних студиях). Поэтому успех обычно позволяет разработчику лишь дать старт новой игре, а вовсе не стричь купоны, как о том гудит народная молва. Если же проект проваливается (а проваливаются, как вы помните, почти все игры), девелоперская компания почти наверняка тут же закрывается. По понятной причине: ей больше не дают денег.

В индустрии стремительно заканчивается ценный ресурс — независимые разработчики. На смену им идут внутренние команды крупных издателей, а им, разумеется, никто не может позволить рискованные эксперименты. В итоге на ближайшие годы гарантировано, что мировой рынок будет избавлен от сколько-нибудь интересных, инновационных игр — против них восстают законы экономики.

Забавно, что буквально все вокруг, когда речь заходит о гибели индустрии, радуются как дети, скандируют «так их, давай-давай, все верно, мы тоже так думаем» — и ничего не происходит. Говорят, пассажиры «Титаника» до последних минут пили в баре, прямо как мы сейчас...

А все почему? А все потому, что никто не видит настоящего выхода. Для каждого участника событий нынешняя стратегия поведения оптимальна — всем плохо, но это «плохо» честно поделено поровну. Издатели честно стараются не душить инициативу до конца (просто минимизируют риск и дают «свободно творить» только проверенным парням вроде Шигеру Миямото и Уилла Райта). Разработчики ухитряются протаскивать даже в проекты по лицензиям толику новизны и таланта. Но что толку? Ведь в итоге мы загоняем себя все дальше и дальше в ту же самую западню...

МЕСТНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Может быть, это шанс для нас? Уж наши-то трудятся в поте лица, у нас ниже зарплаты, а таланта хоть отбавляй, верно? Журнал до сих пор из номера в номер с нежностью поминает отечественный девелопмент — как будто он еще есть в природе. В чем-то, впрочем, это справедливо — до нас, как до жирафа, мировые веяния доходят лет через пять. Только не забудьте: слухи о гибели индустрии пошли на Западе еще в 2000 году, поэтому отведенные нам пять лет уже истекли. Уже сегодня игры для Запада делать в России не очень-то комфортно: с одной стороны, растут зарплаты и себестоимость местной разработки даже игры B-класса вот-вот перевалит миллионный рубеж; а с другой — осторожные иностранцы нынче предпочитают ставить не на опасную средненькую русскую игру за миллион, а на проверенный, надежный пяти- или десятимиллионник у себя под боком, в который не жалко вложить еще столько же рекламных.

Изменилось соотношение денег между девелопментом и рекламой — и крупному западному издателю стало невыгодно слишком сильно экономить на разработке. А без его участия окупить бюджет серьезной игры пока никто не умеет. Крупные российские разработчики, они же издатели, они же посредники, они же локализаторы (названия всем известны), как и их западные коллеги, живут чуть иначе. У них много проектов, причем большая их часть — локализации, поэтому, как и у западных издателей, одна накрывшаяся медным тазом игра еще не означает смерть. Но тенденция, тенденция...

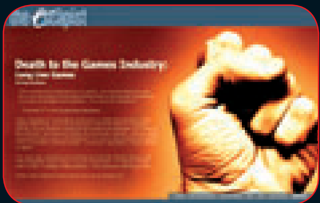
Кстати, любопытно: именно наш опыт вовсю (на ваших глазах, сейчас) доказывает, что совершенно не важно, насколько хороша игра. Она будет продаваться так, как ее будет рекламировать издатель. Лично слышал от разных людей из разных компаний, что они могут продать практически такой же тираж, как обычно, для ПУСТОГО диска... Сомневаетесь? Странно. Каналы продаж функционируют как часы, народ сметает все, что ему советуют купить, цена диска невелика, чтобы его содержимое смотрели до покупки, не заморачиваясь демо-версиями...

ИНТЕРЕСНЫЕ ВРЕМЕНА

Хотите совет? Честно, без обмана. Не ходите, дети, в Африку гулять. Не думайте об игровой индустрии и себе как о разработчике. Хотя бы в ближайшие годы. По сведениям Гидрометцентра СССР, ожидаются акулы, гориллы и большие, злые крокодилы, а также коллапс игропрома и очень переменчивая облачность. И, конечно, не ждите хороших игр. К слову, одно недавнее исследование показало, что 75% опрошенных подростков сегодня играют меньше, чем год назад, ибо нет интересных игр. Не тратьте деньги на консоли следующего поколения, ведь играть там все равно будет не во что. Просто подождите несколько лет, и вся эта перекошенная конструкция почти наверняка найдет новую (будем надеяться, более счастливую) точку равновесия...

А тем, кто хочет хлебнуть эту грустную тему более глубокой ложкой, советую свести знакомство с главным индустриальным ура-революционером (а заодно талантливым игродизайнером) Грегом Костикяном (Greg Costikyan), аж с 2000 года пытающимся сбросить иго издателей. Вот литература, обязательная для штудирования: The Scratchware Manifesto (www.the-underdogs.org/scratch.php), обсуждение манифеста на форуме Грега (www.costik.com/weblog) и самая последняя пламенная статья из двух частей (www.escapistmagazine.com/issue/8/3). Кроме того, полезные факты можно почерпнуть из следующего выступления одного «зарвавшегося писаки» перед венчурными капиталистами: http://blogs.mercurynews.com/aei/2005/09/deans_speech_at.html. Делайте выводы, готовьте собственную революцию в нашей нелюбезной индустрии...

P.S. А вот и свежие цифры в строку: в 2004 году всего 12 игр разошлись тиражом, превышающим миллион экземпляров (www.theesa.com/files/2005EssentialFacts.pdf). Стало быть, всего 12 разработчиков-землян получили в 2004 году прибыль (а в реальности много меньше, так как большинство из этих проектов делались внутренними студиями издателей).







вверху Если индустрия умирает, наверное, это кому-нибудь нужно? Неужели одному Грегу Костикяну?
в центре Если в рекламу вложить десятки миллионов долларов, как было с Halo 2, получится хит. Даже если в коробке пусто.
внизу Даже автору MYST венчурные капиталисты не дали ни цента на создание Uru, как он ни просил...

QUAKE 4™

РАЗБОРЫ

демо-, альфа-, бета-версии, shareware, релизы



жанр **Пыльная FPS-классика**
платформа **PC (Windows 2K/XP). Игра также вышла на Xbox**
руководитель проекта **Эрик Биссман (Eric Biessman)**
арт-директор **Кевин Лонг (Kevin Long)** | ведущий дизайнер **Джим Хьюз (Jim Hughes)**
ведущие программисты **Рик Джонсон (Rick Johnson), Джефф Ньюквист (Jeff Newquist)**
разработка **Raven Software, id Software**
издание **Activision**
дата релиза **Октябрь 2005 г.**
минимально рекомендуемое железо **Pentium 4 2000, 512 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0c**

игра 01

QUAKE 4

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

Устар.

В омут. — Коридорный царь. — Плоды хороших намерений. — Вдохновенно, Строггос. — Гражданин Кейн. — Полуавтомат. — Альцгеймер и агорафобия. — Вот и вся любовь. — Аркады; всех тошнит. — К психиатру!

На обложке первого в истории человечества номера Game.EXE был Quake. Жизненный путь не менее важного для народов мира id-шутера тем самым тесно вплетается в молекулярно-литературную традицию Последнего Внегалактического, и, разговаривая об игре, мы вспоминаем о собственных генах. Кто еще мог ласково наречь ракетницу «наша ушастая»? «Только эти».

Тем сложнее сегодняшняя встреча. Ветераны инстинктивно страхуются: Бебе заранее делает страшные глаза и без рекламной паузы превозносит сеттинг; старик ПэЖэ, спрятав лицо в наконец-то сбритую бороду, наигранно восхищается техническим превосходством графического привода и олдскульной филигранностью кода. Таким образом, честь любить и ненавидеть Quake 4 (Q4 для видевших дракона в 1996-м) достается вашему покорному слуге. Преимущественно ненавидеть. Мужайтесь.

Если бы дворяне до сих пор практиковали семейные девизы, на ББ-гербе было бы выведено МЯСОМ по КРОВИЩЕ: «Quake не может быть плохой игрой». И это справедливо. Задача Q4 в необходимости быть шутером отменным, наивысшей пробы, — а нынешнему проекту такое уже не по плечу. Он устарел морально: так выходят из лексикона и оседают в пыльных словарях существительные и глаголы. Он перестал строить себя изнутри, пламенное биение мотора обернулось моторными функциями.

Что делать, если единственной достойной восхищения инновацией свежей части легендарной игры является дизайн выдвижных мостиков? Умереть? Уснуть и увидеть, как мимо бронзовой таблички «An id Software game» пролетает погрызенный солдат без глаза и ягодиц в обнимку с поздравлением «Developed by Raven Software»?

В лучших традициях современного искусства на месте храма построили бассейн. «Коридорный шутер» — как будто зовут прислугу. Вышколенный, опрятный и скромный, он иногда теряет NPC в бесконечных лабиринтах своей кухни, но в остальном держится безукоризненно. Еще немного, и забывший обладатель коробки с гор-

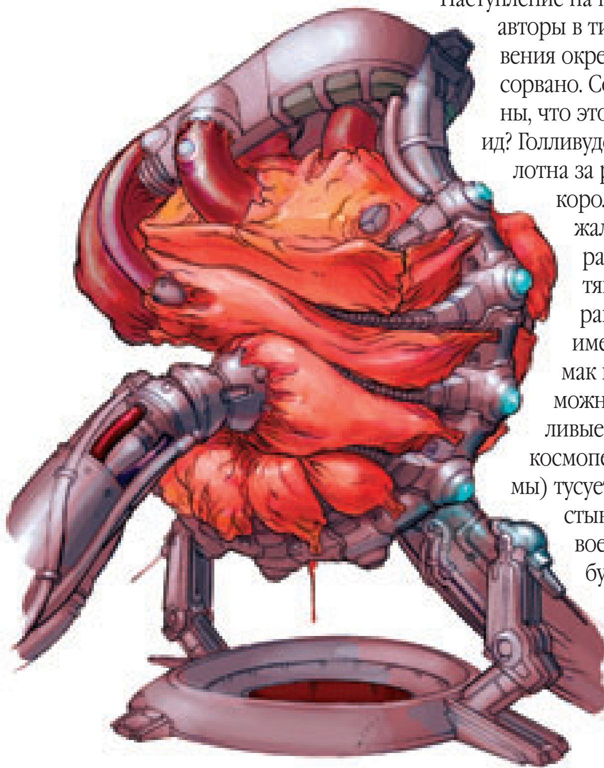


дым именем на фасаде, решит, что забавляется каким-нибудь на удивление продвинутым Java-геймом в окне любимого браузера. Как еще оскорбить Quake, мы, право, и не знаем.

Не поймите нас превратно: сквозь лоснящиеся бока графического мотора DOOM 3 до сих пор проглядывают ребра хороших намерений дизайнеров. Они догадались убрать строгий ошейник чернильно-густой темноты. Придумали Большой Сюрприз. Завязали с практикой тантрического респауна за спиной и всего пару раз заставляли монстра прыгать прямо

> ШЛИ ДНИ, УКРАШЕННЫЕ ФРАГАМИ, А ШРЕДДЕР ТОГДА НЕ НАЗЫВАЛСЯ БОРОДАВОЧНИКОМ…

в лицо из-под открывающейся двери. Парни даже сподобились дать несколько спектаклей в надежде сымитировать великую космическую войну силами дюжины статистов. Quake 4 мог бы стать футуристической ипостасью «Апокалипсиса сегодня» — если бы хорошие намерения дизайнеров так и не остались проглядывать сквозь лоснящиеся бока графического мотора DOOM 3.



Наступление на планету расы строггов, которую авторы в типичном для них порыве вдохновения окрестили «строггос», положительно сорвано. Собственно, мы не вполне уверены, что это была именно планета. Астероид? Голливудский подвал? Примитивные полотна за редкими окнами коридорного королевства, скорее всего, принадлежали к числу самозабракованных работ ж-ца Шилова-Сафронова, натянутых на праздничные транспаранты. Не возьмемся судить, кто именно страдает агорафобией: Кармак или написанный им движок. Возможно, оба. Даже в те недолгие счастливые моменты, когда над головой космопеха Мэттью Кейна (будем знакомы) тусуется небрежно намалеванная простыня якобынеба, а на правое и левое ухо давит этот невыносимый будтобыгоризонт, наш супергерой все равно рысит по глубокой канавке без всякой надежды на свободу. Нельзя, Матвеюшка. Божинька не велит.

Относительно Мэттью Кейна у божиньки совершенно определенные планы. Помесь импортного таджикского дворника с полуавтоматической коробкой передач, центральный персонаж Q4 годен исключительно для нажатия кнопочек в тех удаленных углах крысиного лабиринта, куда верховная благодать дотянуться пока не может. По пути Кейн машет метелками разного калибра, сгребает галдящий строгговский мусор в аккуратные кучки для последующей вапоризации. Работы на удивление много, зато она не требует ни капли мозгов. Обитатели коридорного рая при особом желании могут передвигаться вперед, назад, вправо и влево (некоторые — вверх и вниз), но предпочитают просто ФИГАЧИТЬ. Поверьте, это наиболее точный термин из всех печатно допустимых.

> А есть ли более суровое на этой планете место для сетевой игры, чем e1m7?.. (Здесь и далее цитаты из Game.EXE #1'1997.)

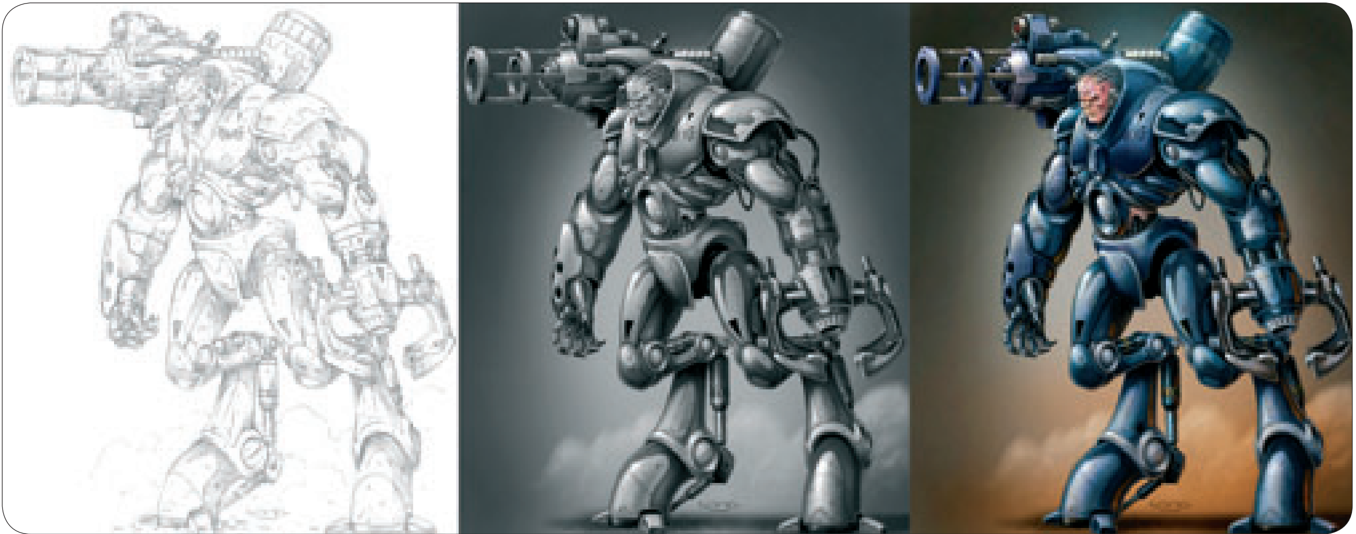
Обозвать строггов «тупыми» — значит серьезно преуменьшить их непревзойденные милитаристские способности. Никогда еще «айди софтваре гейм» не позволяла игроку отстрейфиться за колонну, где прячется противник, и, зайдя с другой стороны, обнаружить окаменевший в прострации ЗАД. Разумеется, добрый пинок немедленно разворачивает строгга на сто восемьдесят и заставляет судорожно жучить курок, но сам факт... Это не ошибка, коллеги, это коллапс.

Альцгеймерово слабоумие монстров в id-игре 2005 г.р. обязано стать легендарным. Хозяева антикварных лавок сметают тиражи Q4, «Крид-2» может так и не выйти, а прущего по кратчайшей и пуляющего что есть дури зверья в шутерах больше не сыскать. У некоторых особей (мы так и не научились отличать одну породу строгга от другой) случаются стихийные приступы приставного шага «руки на пояс, левой ногой вперед», но физкультурники быстро приходят в себя и пускаются в лобовую вслед за собутыльниками. Жгучее сочетание агорафобии и «альцгеймера» в результате рождает очень интимный вид FPS-геймплея, где человек и машина, слившись лбами в апокалиптическом объятии, лихорадочно разряжают содержимое обойм. Адресаты получают в брюхо и в лицо свои гвозди, пули, молнии, гранаты, не дрогнув бровью, по-сашематросовски, и только неосторожный выстрел в упор из (своей же) ракетницы отбрасывает гражданина Кейна назад, совершенно мертвым. То же происходит с машинерией при встрече с Dark Matter gun, пушкой, которая раньше была биг и факинг, а теперь просто ноль. Итоговая картинка ужасает: благодаря торжественной неявке обсчета повреждений к дизайнерскому столу Q4-спарринг более всего похож на конференцию больных пептической язвой и вызывает жалостливое желание отправить всех присутствующих на экстренный сеанс эзофагогастродуоденоскопии. Не тошнить же им кровью в экран до второго пришествия...

Вспоминать, что в F.E.A.R. искусственно-интеллектуальные бодро прыгают с навесных дорожек вниз и сигают сквозь оконные стекла к ближайшему укрытию? что в Serious Sam 2 гигантские пауки палят из лазеров на упреждение? что в Call of Duty 2 можно возвращать прилетевшие гранаты отправителю? а в жалком Sniper Elite снайперская винтовка убирает четверых одним блистательным выстрелом?.. Пенять всем этим в подтянутое хирургическим вмешательством лицо Quake 4 бесполезно. Единственным ответом будет недоумение. И круг замкнется, ибо мы тоже недоумеваем, почему в результате зрелищной и кровавой строггификации бывший космопех Мэт Кейн, а в настоящем андроид Кейн с непрошитым мозгом, не обретает НИ ШИША. Жалкая подачка в виде лишних 25 единиц здоровья, чуть улучшенная маневренность и умение читать строгговские каракули — и это вся любовь? Ожидание занебесных апгрейдов для нового, идеально предрасположенного к мощнейшим биомодификациям м-ра Кейна тянется вплоть до титров, где наконец взрывается тактическим атомным пузырем чистейшей злобы обманутого вкладчика.

Тюнинг оружия? Насмешка, как и сами «стволы». Каким из десяти пальцев передних конечностей вы предпочитаете ковырять в носу? Разница между десятью инструментами строггопинания столь же интуитивно не важна. Когда господствующим позывом в полушариях оказывается мысль, как можно скорее избавиться вон от той пластилиновой козявки на экране монитора, выбор оружия носит второстепенный характер. Жажда — все. К финалу Quake-трагедии на строггов без оглядки вываливаются все помои, что скопились в походном ранце Кейна. Небывало невыразительная неинтерактивность: «пушки» не цепляются за нервные окончания мозга ни голосом, ни спецэффектом, ни внешним видом. Ничем! Ускоренная перезарядка для шотгана? Дублирующий магазин гвоздемета? Пожалуйста, не щекочите. Не видите, нас всех тошнит!! Муторность приключений железного долдона Кейна в беспросветных кишках Quake 4 была очевидна даже разработчикам сего необыкновенного позора. Их мудрое решение разнообразить геймплей к этому моменту может вызывать у редколлегии .EXE только одухотворенную хоровую икоту. АРКАДНЫЕ ВСТАВКИ. В QUAKE. из ПК-спикера. И еще, самовосстанавливающиеся энергощиты и даже броня у всех транспортных средств — это не лезет ни в какие ворота. В следующий раз макака Кейн обязан заслужить новую жизнь: пусть молотит спейсом о тейбл; каждое замыкание самой длинной кнопки на клавиатуре будет прибавлять ровно одно очко в общий энергопул. И, да, если между аркадными мини-играми и обычным шутером по каким-то причинам не будет нарезки кадров из новейшего суперкассового киноблокбастера «Дум»... Шутки в сторону: названию «Quake» игра никак не соответствует. Если вспомнить, что именно благодаря стратегической мультиплатформенности релиза количество участников сетевой игры было урезано, а сами карты сжаты до размеров медяка, творение Raven следует предать анафеме и наградить эксклюзивным возрастным ограничением «от шестидесяти и старше». Что касается самой id Software, мы ждем от старушки новых гениальных релизов на движке DOOM 3. Особенно удачным маркетинговым решением могли бы стать ремейки Space Invaders и Pacman с перспективным переходом к текстовым квестам и РПГ — с ними последний мотор Кармака совершенно точно справится. id и свита наконец научатся писать осмысленные тексты длинной свыше трех предложений, в мире восторжествуют добро и красота, а мы не увидим больше ни одного шутера, чьи уровни на добрые две трети оформлены трепыхающимися безголовыми мужскими торсами с культяпками рук и ног и прочими физиологическими перверсиями, которые нестройным хором умоляют о походе к хорошему психиатру.

> В самый странный момент прошлогодним февральским снегом на голову свалился Deathmatch Test — те, кто помнит этот катаклизм, будут любить скромного Его всегда...



Расхристанные, босые, бредем мы в направлении Стены Плача, цитируя по памяти второй том «Мифогенной любви каст» и беспрестанно посыпая головы пастеризованной серной кислотой. Если Raven Software мечтает о славе Уве Болла, современная медицина бессильна, однако мы рекомендуем отказаться от постылого три-дэ в пользу старой доброй спрайтовой анимации. Чем черт не шутит — кто-нибудь может счесть следующий Quake первым шедевром компьютерного артхауса! Конечно, придется потрудиться. Мы хотели бы побеждать вражеские ховертанки и роботов, запрыгивая им на голову с характерным «трлынь!»

время игросессии подкреплений. Оттянулся на противниках по полной программе — получи право вместо собора Вас. Блаженного поставить Воскресенский собор (если играешь за Расею; таким образом можно сотворить себе Москву или СПб — кастомизация!). Набрал полную корзину опыта — получи право unlock'нуть зимнюю ночь, которая для топчущих снег в летнем платье русских есть наилюбимейшее время года и суток. Неужели в Ensemble пытались привлечь к тестированию AOE3 игроков в NFS: Underground?! И еще эта трогательная надпись: «изменения внешнего вида города на геймплей не влияют».

На геймплей влияет сарделька на удочке перед носом игрока (ну, или другой вид купонов, если угодно): набирая опыт, мы не только способствуем более частому получению посылок из родного города во время миссии, но и приобретаем возможность после ее успешного завершения корректировать свою колоду (перелет: Гибралтар — Лабрадор, NFS — M:tG). В качестве колод и booster packs выступают ящики с ресурсами, дополнительные технологии и виды юнитов — вплоть до шотландских горцев, ронинов и Черных Всадников. И это, стыдно признаться, цепляет — после игры на отде-



льной карте игрок не возвращается к тому же, с чего начинал («Измени свой шоп-лист!» — то есть билд-лист). AI на высоких уровнях сложности распространяется по карте, как пожар в прерии, и мелкие преимущества совсем не склоняют чашу весов в сторону игрока, а скорее уравновешивают силы (нечеловеческий противник всегда сделает больше условных мышекликов).

Что ценно, опыт начисляется не только за создание и убиение сооружений и юнитов, а за веселые-рисковые-отпетые поступки героя, первопроходимца, обладающего способностью к регенерации на уровне Коннора Маклауда. Подстрелил медведя, пирата, бандита из вестерна — получи партию ресурсов, отвяжи от столба пеона-колониста или индейского хилера. Некоторый шанс обогнать зануд, которые строят свои поселения по оптимальному расписанию и не хотят расходовать время и мышеклики на разгуливание по карте. Хотя уже в третью эпоху вылазки делать необходимо: тот, кто построит свои фактории на торговом маршруте, получит большое преимущество. Со сменой эпох экипажи апгрейдятся вместе с дорогой — вплоть до паровозов и железных дорог. Неужели последнее — сознательная попытка вызвать некие рефлексы у любителей транспортных тайкунов? Брюс Шелли, верховод Ensemble, когда-то работал над Railroad Tycoon...

Над Colonization работали другие мушкетеры Сида — Рейнольдс и Бриггс, но AOE3 является (извините!) риалтаймовым трибьютом «Колонизации» (как предыдущие две серии по отношению к Civilization). Все эти лидеры, олицетворяющие разные бонусы при смене эпох, все эти home cities — наследники европейских пирсов с терпеливо ждущими своей очереди эмигрантами и каторжниками... Впрочем, эффект от трансфузии душ великих походовых в риалтаймовые тела всегда один: технологии превращаются в апгрейды, совершаемые в ураганном темпе. Глаза выхватывают только процентные бонусы от циркулярной пилы и улучшения татарских лоялистов. Хорошо хоть ресурсов только три.

Молл, повторимся, открыт для всех: подлые взрослые стратеги строят форты на путях миграции вражеских крестьян, маленькие школьницы с розовыми бантами радуются миленьким вещам: к первопроходцу за отдельную плату поставляется собачка («оригинальная упаковка!»), можно приручить медвежонка или койотика. Бессмертный путешественник, будучи пораженным в пятку, долго катается по земле и просит его пожалеть. Эвтаназия (хотя бы с помощью свинца подкожно) у местных лекарей, увы, не предусмотрена — Фиби Колфилд и Лизе Симпсон это не понравилось бы.

Зато всем нравятся индейцы, после консультаций с индейскими (нет, не индийскими) программиста-

Это непостижимо, но в AOE3 нельзя выщелкнуть отдельный юнит из группы на интерфейсной панели. Ну что это за?!

ми Ensemble реализованные как часть ландшафта. Бледнопузый брат, сподобившийся приткнуть к неуничтожаемому (лицемеры!) поселку свою факторию (протомолл?), получает приятные военные и экономические бонусы, а также возможность нанимать не идущих в счет населения воинов; вполне сносных — у чероки даже есть стрелки. А мантелеты ирокезов показывают, как работает индейская и вообще человеческая голова: стрелять удобнее из-за стенки, поэтому нужно носить ее (голову) с собой.

Политкорректность изредка дает осечки. «I'm Scottish, you Turkish dog!» — нелюбезно поясняет один из героев кампании сопернику. Разумеется, в молл в чалме не пускают.

Познавательная сторона игры традиционно соответствует стандартам американской школы, стереотипы — только исторически правильные (турки? — янычары; русские? — казаки-опричники). Главный урок: историческая корректность всегда должна уступать дорогу политической — порождающие деньгу хлопковые плантации не строятся вместе с чернокожим персоналом, а женщины вовсю рубят лес. «Дровосек!» — отзывается пейзанка на велиором-могучем (угу, как табличка в магазине — «Мы говорим по-русски»). Вот теперь понятно, почему lumberjack из «Воздушного цирка Монти Пайтона» так хотел стать девчонкой...

ягод по-русски — фуражир (возможно), а «стрелет» (strelet) суть ед. ч. от «стрельцов» (strelets). Это чтобы не загружать среднешкольные англомыслящие головы: в энциклопедии мелким шрифтом написано, как правильно (streltsy). ЧуднО все-таки.

И еще эти разговоры о красотах: конечно, все игры серии, включая данную, в свое время глаз не оскорбляли, но выглядели довольно утилитарно — фантастических visuals, о которых столько, в AOE3 нет. Разве что пушечные ядра ныряют в воду с всплеском. Занятно: как и положено в молле, вода в игре — наипервейшее эстетическое, гм, средство (ну, все эти фонтанчики и водопадики меж торговых рядов). Только вода есть далеко не на всех картах (правда, и в молле торговля непосредственно из фонтана не ведется). Если она есть, парусникам предписано вести себя, как в величайшем фильме всех времен и народов Mallrats (1995, реж. Кевин Смит), сосредоточенно, забросив идущую полным ходом сечу.

Игра не имела своей целью понравиться кому-то; разработчики стремились, чтобы она понравилась всем. В AOE3 неразрешимого противоречия между «кем-то» и «всеми» еще нет, но уже видно, что единственным числом от этого «все» является не «кто-то», а универсальный generic-игрок, mall gamer.

AOE3 — добросовестная, во много-много человеко-часов сделанная RTS с некоторыми новыми, гм,

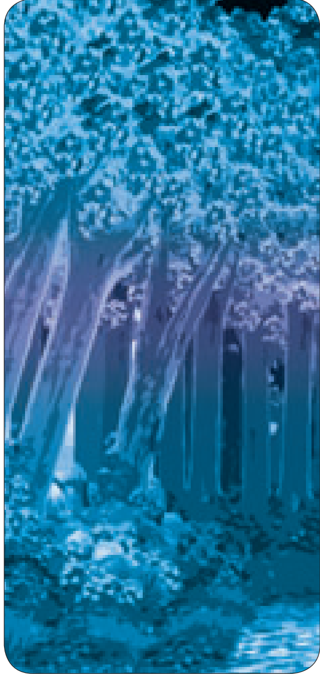


Кстати, о девиантах. Кампания в игре сбита в трогательную сагу (домохозяйки?) о дегенерации семейства Блэк — от ордена иоаннитов до железнодорожного баронства. Каравеллы-камикадзе, тайные-древние общества, фонтан молодости, все дела. Отметим, что попытки сделать нечто сюжетное из деталей, предназначенных для скирмиша, это вроде затеи по сборке самой большой сковородки из деталей детского конструктора. То есть интересно «на слабо», на спор, но пищу на получившемся предмете не приготовить (зато под потолком молла можно закрепить!).

Да, и еще о языках: с ума сойти, в Ensemble знают разницу между «готов» и «готова»! Правда, сборщик

обертонами. Молл все же отличается тем, что, даже не став generic'ом, «кто-то» может найти в нем нечто свое. Показательно случившееся в одной из Дакот: один из практически идентичных моллов небольшого городка процветал, другой — разорялся. Бизнес-консультанты не могли понять, в чем покупатели видели разницу. Оказалось, в эскалаторах, которые были только в успешном молле: в городе было настолько туго с развлечениями, что люди ездили в молл кататься на «лестницах-чудесницах», а заодно делали покупки. Так вот, в Age of Empires III есть эскалаторы. Озвученные индейцами индейцы хотя бы. Или казаки, на полном скаку рубящие шашками аллигаторов в болотах Луизианы.

ней осенью, хвалебные речи в ее адрес обманчивы, как поцелуй девы, одиночный режим игры прям и холоден, как клинок. Надеяться на приятные вечера, проведенные в напряженных спаррингах против компьютера, просто глупо. Обычный синглбой выглядит следующим образом: мы стоим в произвольной точке экрана, концентрируя энергию быстрыми вращательными движениями мыши. Если враг догадается подойти, хлестко лупим его ногой по ланитам и крутим манипулятором дальше, вплоть до победы. Чуть разбавить это скудный процесс могут подобранные мечи, кои тоже, как ни странно, можно вращать, или камни — их должно прицельно метать. О бабочках, мухоморах и красивых стойках вспоминать не хочется — подобных фокусов никто здесь не оценит, не поймет. Искусственно высиженные квесты скучны и способны вызвать у новичков судорогу запястья, так как сходу догадаться о том, к примеру, что осиное гнездо следует расстрелять из головного пулемета (этакий древнекитайский предмет ратного труда), способен не каждый.

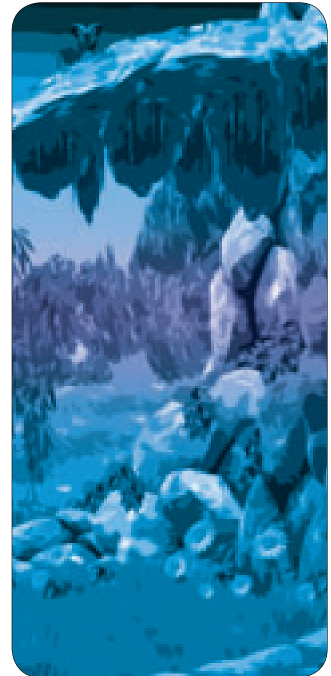


Но шансы выжить у RDKF все-таки есть. В виде экзотической забавы для нескольких игроков. А режимов многоигрия — что звезд на небе: к каноническим Интернету и локальной сети добавлен аналог приставочных gameparty. На одном компьютерном экране способны разместиться несколько человек, вонзив принесенные из дома мыши в пустующие USB-порты. Хотя вероятность присутствия в одном месте хотя бы четырех субъектов с манипуляторами в карманах, разделяющих такую странную идею — двигать по экрану фигурки, мнится нам, равна нулю. Вариант же глобальной кунфу-свалки вполне реален и неплохо функционирует.

Но на одних лишь драках далеко не уедешь, поэтому было решено включить в игру режим «футбол», опцию в условиях RDKF очлюбопытную. Вереща и поминутно выполняя элементы повышенной сложности, спортсмены тщатся поглубже затолкать огромный шар во вражеские ворота. Недостающие места в командах занимают боты, создавшему сервер нужно лишь установить галочку в соответствующей строке. Там же выбираем массу мяча, количество голов и прочие мелочи, не значащие для истинных самураев ровным счетом ни-че-го. Само собой, вечно остающаяся голодной часть общественности давно научилась рисовать собственных персонажей и поведала об этом искусстве миру, обнародовав различные редакторы, вьюеры моделей, библиотеки заготовок и готовых кукол. Теперь стиль змеи и журавля демонстрируют обитатели некоего Южного Парка (почему-то одна из первых ассоциаций у всех очевидцев), г-да Симпсоны полным семейным колхозом, фотографические клоны самих игроков (в RDKF, кстати, спрятаны труженики Lionhead Studios), грудастые девицы и прочие супермены. С нетерпением ждем появления сборной команды .EXE или хотя бы Николая Валуева, нгандонского эверест-боксера. А в игровом меню глаз с удовольствием спотыкается о пункты World Editor, Secret Feature, Athletics. Значит, не бросят, будут потихоньку набивать разносолами и деликатесами? Или хотя бы научат их делать, выпустив в Сеть подробные мануалы и рукастые редакторы. Лелея в памяти Gish, столь же гениальную, сколь и не оцененную игру, скрестим пальцы.

Если RDKF найдет талантливого сценариста и осилит собственную трактовку какого-нибудь «Крадущегося тигра, затаившегося дракона», мы обещаем аплодировать стоя. Ибо движения наших кукол будут совершенно неотличимы от па кукол кинематографических. Дело за диалогами и локациями. (От варианта «Звездных войн» тоже не откажемся!)





Нынче же мы есть находимся перед рядом возле прекрасной идеи, напрочь лишенной (достойной) реализации. В коробочке лежит конструктор, мы слышим, как по ней перекатываются какие-то винтики и детальки, но нет ни целостного объекта, ни схемы для его построения. Полноценная игра должна вести за собой, манить и не поддаваться до последней секунды, раззадоривая и дразня своего покорителя, прежде чем отдать ему награду. В RDKF все ровным счетом наоборот: сам придумал, сам нарисовал, сам поиграл с параметрами, сам получил удовольствие, сам вышел вон и встал в угол.

игра 04

жанр **Симулятор бога/RTS**
платформа **PC (Windows 2K/XP)**
ведущие гейм-дизайнеры **Питер Молинье (Peter Molyneux), Рон Миллар (Ron Millar)**
ведущий программист **Дэвид Брисон (David Bryson)** | ведущий сценарист **Тид Куни (Tid Cooney)**
арт-директор **Кристиан Брэйвери (Christian Bravery)** | ведущий аниматор **Джейми Галипо (Jamie Galipeau)**
разработка **Lionhead Studios**
издание **Electronic Arts**
дата релиза **7 октября 2005 г.**
рекомендуемое железо **Pentium 4 2000, Radeon 8500 или GeForce FX, 512 Мбайт ОЗУ, 3,5 Гбайт на жестком диске**

BLACK & WHITE 2

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ

Изгнание из рая


НАШ
ВЫБОР

Неожиданная встреча с красным и белым. — Забудьте все, что было раньше. — На всякого мудреца довольно простоты. — Тамагочи разбушевался. — Я собираюсь позавтракать этой крестьянкой, вы не против? — Пример из учебника растворяется в процессе.



Создатели Black & White 2 делают вид, что других компьютерных игр не существует, а мы с вами только что вышли из леса.

Here we go again. Их двое, и они всегда появляются вместе. Один красный, другой белый. У белого скорбно поджатые губы, вечно виноватый взгляд и колода ханжеских штампов в рукаве рубища. И еще сотканное из нежнейшего небесного зефира облачко под пятой точкой. Неужели добро обязательно делать таким скучным? Красный — душка — обладатель сочного баритона, рогов & копыт, черной шевелюры и во всех деталях смоделированных, простите, сосцов. Пара свиноматочных образований на теле черта следует за владельцем с опозданием, выдающим наличие первоклассного физического движка. По слухам, две трети аудитории Black & White (www.lionhead.com/bw2) никогда прежде не играли в компьютерные игры — это те самые мифические операторы бензоколонок и продавщицы сахарной ваты, которые по возвращении с работы не могут сообразить, с какой стороны подойти к манипулятору типа «мышь». Вероятно, только этим можно оправдать тон, с которым разработчики обращаются к посетившим залитые солнцем пространства Black & White 2... Последние десять лет мы провели в анабиозе. Мы требуем ухода. Отчаянно сюсюкая и роняя сладкую манную кашу на воображаемый подгузник, авторы подвергают нас унизительной и неотвратимой процедуре обучения. Потеряв надежду избежать экзекуции (escape не спасает), игрок безвольной мухой виснет в липких сетях, сплетенных дизайнерами Lionhead и, как зомби, выполняет все, даже самые нелепые просьбы авторов. Мы таскаем булыжники (невероятно, как они заставили нас чувствовать вес предметов?), колем камни голыми руками вместо буддийского монаха, ловим больных овец или переключаем стрелки в игрушечной железной дороге...

Зачем? Зная дядю Петю Молинье (играли в Fable?), бесполезно искать грань, за которой заканчивается обучение и начинается настоящая игра, — ее просто нет. Маэстро не отпустит вас со школьной скамьи до победного финала; в то же самое время развлечение начнется с самых первых кадров. Вы уже пробовали раскачивать логотип Lionhead с белыми и черными точками внутри? Непременно сделайте это. «Плавное погружение» по душе не всем, многие из нас предпочитают нырять с головой, а не глотать геймплей в час по чайной ложке. Что ж, придется задушить в себе хардкорного игрока — расслабьтесь и постарайтесь получить удовольствие.

Да, и еще. Забудьте все, что вы знали об управлении в стратегических играх. Резиновая рамка? Позвольте демонически расхохотаться. Здесь даже скроллинг работает не так, как мы привыкли. Молинье в очередной раз все упростил, поэтому учиться ходить придется заново. На конференции разработчиков в Лейпциге глава Lionhead громогласно отрекся от хитросочиненных рунических интерфейсов управления. «Больше никаких семнадцати типов движения мышью! — весело кричал Питер. — Две кнопки! Всего две кнопки! И точка». Увы, двумя кнопками обойтись не удалось. Их три, и одна из них вращается. Причем я попадал в ситуации, когда все три приходилось нажимать одновременно. Это, признаюсь, незабываемый опыт.

Black & White 2 очень умна. Здесь есть интеллектуальный зум, интеллектуальный поводок для животного, интеллектуальная система управления армиями (действительно, что может быть проще — взять флаг и переставить его в нужное место) и весьма сообразительная система вращения планетарной тверди вокруг неподвижной камеры. По отдельности все эти уникальные, ручной работы инструменты функционируют безупречно. Но в реальной жизни, когда приходится одновременно управлять пятью ордами, держать в узде животное и при этом выбирать самый лучший ракурс для очередного фото на память — рефлексы начинают просить пощады. Есть ли спасение? Разумеется — это время (лечит со страшной силой; через три дня игры я ловил себя на желании использовать «интеллектуальный зум» на интересном фрагменте текста или картинке в интернет-браузере) и клавиатура. В Lionhead отрицают существование этого весьма удобного устройства, однако на деле его можно активно использовать — не поленитесь заглянуть в опции.

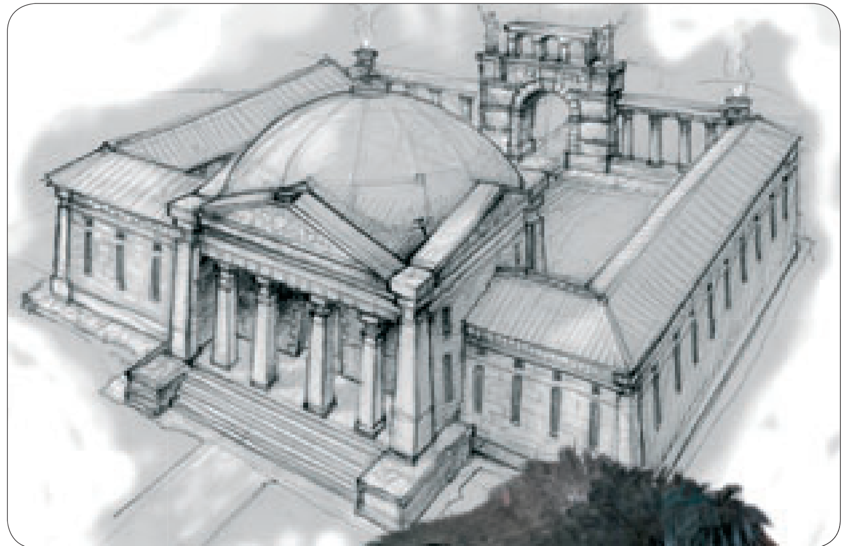
Первые часы в B&W2 игрок проводит в слегка ошалевшем состоянии. Самые унизительные процедуры обучения уже закончились, а время серьезных заданий еще не пришло. На экране — неописуемой красоты картинка: в отпуск к океану можно не лететь, все уже здесь. Фирменный трюк графического движка: в одно мгновение, без единой склейки воспарить над деревенской суетой в стратосферу, тишину, предзакатного цвета облака, блики солнца на воде, а затем вернуться обратно — в зеленую траву, лица крестьян и шерсть на спине непослушного любимца. Чакры прочищаются на счет «раз»; кроме того, очень удобно таскать зерно оголодавшему троглодиту в тыл врага.

Все эти картинки, которыми нас дразнили несколько лет, правда только в динамике, выглядят еще лучше. Полноэкранные эффекты, расфокусировка на заднем плане, титанических масштабов батальные сцены с применением гримасничающих волосатых животин и тяжелого магического вооружения — никогда раньше симулятор бога не был так красив.

Чем заняться? B&W2 делает свободному геймплею ручкой. Идеалы вселенской игровой площадки пришлось запереть в сарае — не время, еще не время. Без малого дюжина островов вместе с их воинственными обитателями накрепко связаны цепями сюжетной линии; притвориться, что вы здесь «просто гуляете с ручной коровой весом в сорок тонн», больше не удастся. Побочные «серебряные» квесты — не более чем разминка для тела или ума, остроумные мини-игры, способ пополнить дырявую казну.

Домашние любимцы из непредсказуемых тамагочи превратились в маленьких (ну, в первое время) помощников по хозяйству. Представьте себе еще один юнит исполинских размеров, который по вашему приказу строит дворцы, собирает зерно, рубит лес, развлекает горожан или топчет копытами конкурентов. Авторы ввели в систему характеристик понятие «свободная воля»: загрузите своего подопечного работой, задергайте его приказами — и через некоторое время он превратится в бездушного исполнителя чужой воли, идеального воина или сверхлесоруба. Вас раздражали выходки непоседливых креатур в оригинальной игре? С ними покончено.

Концентрация инновационных решений на единицу экранной площади во второй части несколько уменьшилась, но игре все еще есть, чем удивить внимательного игрока.





Впрочем, есть и другой путь. Оставьте создание в покое и понаблюдайте за ним. Методом кнута и пряника взрастите в нем требуемые добродетели и подавите в зародыше намечающиеся пороки. Этот путь сложнее и дольше, но в случае успеха даже оставленное без внимания существо будет заниматься общественно полезным делом: возводить благоустроенные кварталы или откусывать головы крестьянам (смотря что в вашем понимании есть добродетель).

Не пройдя проверку на прочность, концепция «тамагочи» отступила на заранее заготовленные позиции — животные, крепитесь, научились говорить. Представьте себе маленького мохнатого волчонка, который вдруг заявляет «я собираюсь покакать на

крестьянина», «я планирую рубить лес», «я буду жрать местных жителей, даже если не голоден». Миллионы «я собираюсь» требуют вашего пристального внимания — пощечинами или лаской установите морально-нравственные ориентиры на требуемую позицию. Увы, очарование тайны рассеялось — но все же не до конца. Поверьте, даже хорошо дрессированное существо еще подкинет вам несколько удивительных сюрпризов, после которых вы начнете относиться к содержимому папки Creature Mind в «Моих документах» с особенным уважением.

Превратить игру в RTS с «эпическими сражениями», несмотря на все старания Blizzard-адепта Рона Миллара, не удалось. Ген Молинье так просто не перешибешь.

Впрочем, и сама «черно-белая идея» ко второй части потеряла былую остроту. Бородатый старик и чертила переругиваются скорее по инерции, чем из-за идейных соображений. Ханжество старика раздражает настолько, что хочется пройти до конца с огнем и мечом, однако мирный путь ассимиляции конкурентов настолько проще (то ли из-за благостной атмосферы, царящей на островах, то ли из-за чудовищно неудобного для ведения масштабных боевых действий интерфейса управления), что лишний раз созывать людей под боевые знамена нет никакого желания. Однажды мне пришлось построить в своем городе три одинаковых университета, два дворца и бессчетное количество изваяний богини плодородия — только потому, что мне было лень начинать боевые действия.



Градостроительный процесс затягивает настолько, что порой приходится себя одергивать: я бог, а не чиновник какой-нибудь. Но что делать: возведение города по всем правилам местного фэншуй — на удивление благодарное занятие, а небесная лавка, торгующая на с великим трудом обретенные очки «славы», так и ломится от всевозможных товаров: здесь и новые постройки в палитру градостроителя, игрушки и витамины апгрейдов для домашней скотины, эффектные божественные заклинания и даже хитроумные модификаторы правил! Снова чувствуешь себя примером из учебника по гейм-дизайну: «ставить игрока перед интересным выбором» — это про B&W2. «Славы» всегда в обрез, приходится выбирать: это мы купим в данной миссии, остальное — на следующем острове. Вариантов развития множество. Вложиться в развитие львенка, превратив его в ультимативную машину разрушения? Или подумать наконец о себе и существенно расширить арсенал заклинаний? А может, чем черт не шутит, купить на все «деньги» вот это чудесное чудо света, пока его не перехватили конкуренты?.. Пожалуй, где-то здесь начинаешь понимать, что ты по-настоящему увлечен игрой. Ощущение взрослого дяди в подготовительной группе детского сада незаметно растворяется — то ли мы окончательно впадаем в детство, то ли игра потихоньку дотягивается до нашего уровня — кто ее разберет.

Лева вырос в два раза, озверел в странствиях, пророс колючими шипами, по утрам завтракает моими солдатами и оставляет за собой черную потрескавшуюся землю. Впрочем, он все такой же душка — урчит, когда я почесываю ему за ушком, и по первому приказу бросается на строительство очередных баррикад. Эпических масштабов битвы, обещанные соавтором Молинье, пришельцем из Blizzard Роном Милларом, едва ли про Black & White 2, эта игра совсем про другое. Превратить самую дорогую песочницу планеты в банальную RTS с первого раза не удалось. B&W2, несмотря на все компромиссы и упрощения, все еще самая затейливая, самая освежающая, самая качественная стратегическая игра в этом городишке. Одиннадцать островов и четыре существа — слишком мало для столь масштабной инсталляции. Уверен, черно-белая сага получит скорое продолжение. Между тем, по данным разведки, в Lionhead и многочисленных студиях-сателлитах график работ расписан до 2008 года включительно.

игра 05

жанр **Антиславянский шутер**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP). Игра также вышла на Xbox и PlayStation 2**
ведущий аниматор **Марк Брэдшоу (Mark Bradshaw)**
ведущий художник **Джеймс Фрейзер (James Fraser)**
ведущий программист **Кирен Дональдсон (Kieran Donaldson)**
разработка **Rebellion**
издание **Namco**
дата релиза **Октябрь 2005 г.**
минимально рекомендуемое железо **Pentium III 1000, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0c**

SNIPER ELITE

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

In Хармс way

Вот белиберда. — Вот басня. — Вот Карел Юнг. — Вот дребедень. — Вот витальность. — Вот фе. — Вот фу.



Вот ужасная белиберда, что неизменно всплывает, едва исторический шутер на тему Былой мировой заказывают внуки заодно проигравших (www.namco.com) внукам до кучи победивших (www.rebellion.co.uk). Туши свет, бросай гранаты. Читатель, вдумайся в эту басню, и тебе станет не по себе. Однажды Соединенные Штаты Америки решили отнять у Рейха номер три мирный атом. Для этого они выбрали чемпиона по стендовой стрельбе, лучшего из лучших, и засунули его в форму немецкого снайпера. А потом сбросили с самолета прямо в горящую сорок пятым столицу Германии. «Ты одет в форму немецкого офицера, — напутственно сообщили они герою, — поэтому опасаться следует только бойцов карательных отрядов энкавиди». Но немецко-фашистские мушкетеры ничего такого про заграничного снайпера не знали и тоже пуляли в него картечью. А снайпер бил им в глаз. У него было отважное сивое лицо. Вы спрашиваете, при чем здесь Наркомат внутренних дел? Мы и сами в сомнении. По английско-японским реестрам получается, что если русский мужик частенько выгуливает немецкого «Тигра», а заодно мешает янки взять что не прибито гвоздями, то он непременно заслуживает быстрой смерти через бац-бац. Вот Борман: нежно дружил с полковником Исаевым у самых Бранденбургских ворот. И что? Фашисту — фашистья смерть.

> Как известно, у Безименского очень тупое рыло.
> Вот однажды Безименский стукнулся своим рылом о табурет.
> После этого рыло поэта Безименского пришло в полную негодность.
>
> (Даниил Хармс, август-сентябрь 1934-го.)

В Sniper Elite гитлеровская Германия и вполне Советский Союз наконец сливаются в мощное неделимое бессознательное, новую околоисторическую Империю Зла, где советская пехота невзначай роняет MG-42, а гитлеровские автоматчики, забывшись, орут незабвенное «врешь, не уйдешь!» всеблагим рязанским матом. Особой разницы между букварными антиподами уже не прощупывается, пулю в зоб от третьей силы несомненно просят все. За исключением немецкого подполья. И американских граждан. В роли Дарта Вейдера — Эммануил Виторган.

Так вот во ЧТО играют ваши дети, дай им бог здоровья? Немедленно уберите. Не видите: здесь рапидом смакуют, как, когда и под каким углом пуля пенетрирует лобную долю? Выбить «бегущего кабанчика» тоже почетно, но лучше четверых одним разом. В честь такого удачного выстрела в Лондоне, Токио и Вашингтоне всю ночь гремят праздничные фейерверки. Пристрелил Ивана Гансовича, гомофоб? Получи тысячи очков в табло.

Очками снайперы меряются, словно МПЧ. А может, это тысячи долларов?..

Стоп, машина! Теперь только хорошее. Вот если бы у Sniper Elite был графический привод от Half-Life 2 и сценарист с головой вместо ночного горшка, отличная была бы игра. Правда.

А так — дребедень.

Если нежненько выстрелить в солдата из пистолета с глушителем, убийство получается совершенно бесшумным, — аморально, приятно, приз победителю. Можно даже из винтовки, но с кудыкиных гор и единозвучно с каким-нибудь закадровым шумом. Все-таки не зря японцы собирают автомобили в Англии — надо же до такого опуститься!

Когда танк не хочет, чтобы его убивали, он закапывает крышки бензобаков под вековым толстовским дубом. И хоть тресни.

За сногсшибательной неумностью Sniper Elite,

поковырявшись, находишь удивительной озлобленности механистическую витальность. Кто, скажите, бесится в корчах на мостовой или стремительно хромает за угол? Кто грибом ползет по крыше соседнего дома? Кто выносит из-под обстрела павших товарищей? Уж точно не пасквильные Quake-уродцы — но красная гвардия в пижамах семьдесят пятого года и орденах такой-то звезды.

«Что теперь-то не так?!» — воскликнет читатель. Все не так, дорогой. У тупых отпрысков консоли не бывает высоколобого AI; блокбастеры про Вторую мировую не шастают по церемониям вручения в едва прикрывающих причинное лохмотьях. Sniper Elite — это Бологое, полустанок на полпути в любую сторону, имбецильный гений, Казанова-импотент. Почему нежнейшее пирожное нужно обязательно заталкивать в 12-перстную кишку полковым шомполом? Зачем вслед за завораживающим стайерским полетом пули давать крупный план морды с рваным чирьем раны в три полигона? Кто позволил прижимать камеру к шинельному сукну первой жертвы, если пуля прошила еще троих? Как посреди артканонады взвод русов услышал, что на другом конце улицы в трофейном немецком сапоге хрустнула вонючая калифорнийская портянка?

Действительно любить Sniper Elite можно только за блестящий выстрел метров на сто с гаком эх да по подвижной мишени. Выстрел ради длинного рапида и красиво остановленной цели: заезд, мгновенная победа и реплей, все за считанные секунды. Но разве можно смаковать нечто подобное на графическом моторе времен царя Навуходоносора!

Методично, спокойно, немного лениво. Курок, затвор, курок, затвор. Sniper Elite — эмулятор физических контактов на расстоянии действия линз. Для всего остального, включая атлетичный FPS-геймплей, он непригоден, не способен, не предназначен. Таскать на спине ППШ, РПД и фаустпатрон можно для самоуспокоения — в руках зверобоя они совершенно безобидны, эти внушительные слитки железа. Снайпер против обычной пехоты — увлекательно, нечестно, немного скучно и суетливо. Снайпер против снайпера... Если бы в Rebellion знали, как организовать подобную дуэль! Остается вооружать василиев зайцевых близорукостью и запасом гуманных резиновых пуль. В конце концов, что они против патентованного заокеанского киллера? Так, деревенщина. Опять же, досадно.

Зато уложились в бюджет. В Sniper Elite бюджетно взрываются бомбы: ни осколков, ни пузырей земли. Только редкий дымок на бюджетно сканированном фотоизображении города. Все солдаты Союза как один бюджетно награждены орденом Красного Знамени. Снаряд из главного калибра тридцатьчетверки бюджетно не пробивает картонный заслон баррикады. Лейтенант бюджетно командует «тактическое отступление!», поле боя бюджетно озвучивается единственной гаубицей. Между плохо подогнанными вступительными роликами проглядывают бюджетные дыры, а бюджетный герой-одиночка гордо уходит сквозь бюджетно невидимую стену навстречу новым бюджетным приключениям. Мы делаем ему ручкой: «Прощай, зануда».



В итоге? Невзыскательно. Кое-где ново. Забавно. Убого. Убого. Убого. Убого. Убого. Убого. Убого. Убого. Убого.

И вот таким образом продолжается воспитание матросских детей.

игра 06

жанр **Супергероическая РПГ**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP), PlayStation 2, Xbox, GameCube, PSP**
ведущий разработчик **Дэн Вондрак (Dan Vondrak)** | арт-директор **Дэн Гэй (Dan Hay)**
главный программист **Дэн Эдвардс (Dan Edwards)** | сценарист **Боб Лав (Bob Love)**
разработка **Raven Software**
издание **Activision**
дата релиза **Октябрь 2005 г.**
минимально рекомендуемое железо **Pentium III 1200, 256 Мбайт ОЗУ, DirectX-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, 3 Гбайт на жестком диске, геймпад с двумя аналоговыми рукоятками**

X-MEN LEGENDS II: RISE OF APOCALYPSE

ФРАГ СИБИРСКИЙ

Герои среднего звена

Краткая история подгузников. — Плохой не плохой. — Некомплект. — От портала до портала. — Суперклан. — С соблюдением пропорций.

Иксмены — самая долгоживущая, самая многолюдная, но и самая проблемная комикс-когорта (возражения принимаются). В двухтысячных трудно продавать дерзким и юным тех же персонажей, что и тридцать лет назад. Как ни стараются поколения сценаристов вдохнуть в Джеймса Хоулета, в



миру Вольверина, мрачное прошлое, эффект нивелируют желтые подгузники (в 1974 году — самый писк!). Тем не менее работы ведутся: наше время знакомо с сериями «Иксмены для молодежи» (ни одного героя старше тридцати) и «Иксмены для экстремальной молодежи» (ни одного слова длиннее двух слогов). Подгузники подверглись, так сказать, радикальному редизайну.

Как зовут Вольверина НА САМОМ ДЕЛЕ? Ну же, это легкий вопрос! Только учтите: за ответ «Джон Логан» гики могут убить.

В последние двадцать лет супергероическая идеология пребывает в процессе безжалостной деконструкции: добро не всегда добро, зло не всегда зло, два затянутых в трико молодых человека избивают друг друга в атмосфере приятной моральной амбивалентности.

В игре X-Men Legends II: Rise of Apocalypse (www.xmenlegends2.com), проходящей под официальной биркой «супергероическая РПГ», играть можно как за хороших (иксменов), так и за плохих (Братство зла); более того, плохих и хороших можно микшировать в рамках одной отдельно взятой команды. Из супергероев и суперзлодеев можно собирать любые, даже самые молодежные и экстремальные квартеты. Стая сисястых телок? Пожалуйста, мальчики! Красавчик Вольверин, Гамбит, Найткроулер (у него такой милый хвостик!) и еще какой-нибудь мужчинка не без следов таинственности на лице? Да сколько угодно, читающие комиксы дифченки! Армада безмозглых бесчестно усиленных красивых мутантов обоих полов не старше грудного младенца? Есть варианты. В супергероической РПГ комплектация команды — жизнь. Строго говоря, перед нами менеджмент-симулятор — только вместо «моей рок-группы» или «моей команды «Формулы-1» мы регулируем супергероическое бандформирование. В каждого мутанта нашпиговано столько сверхспособностей, каждый до такой степени залегендирован (сколько детей у Магнето?), что проверять иксменов действием уже и не обязательно.

Сюжет, мне кажется, недодеконструирован. Хорошие и плохие объединяются в борьбе против суперплохих (джунгли, египетские пирамиды, порталы в иные измерения и подземные базы проистекают сами собой) — ну что это такое? В две тысячи пятом уже и суперплохие не суперплохие. Магнето и профессору Иксэвьеру (да, именно так оно читается) впору не сражаться с Апокалипсисом, а объединяться с ним в борьбе с птичьим гриппом, глобальным голодом и истреблением дождевых лесов. Тем не менее история масштабная даже по меркам поздних иксменов. Раньше, если сценарист

чихал, рушился небоскреб. Нынче, ежели сценарист почешется, уничтожается Нью-Йорк. Всякий раз!

Апокалипсис и его Четыре Всадника (Эбисс, Холокост, Архангел и отставной русский космонавт Миша Распутин) — главные гады. Посему в игре пять эпизодов. Субгадов — легион; это те лузеры и нытики, которые умудрились поссориться и с иксменами, и с Братством (почему-то гики охотнее всего ассоциируют себя именно с такими персоналиями). Перед каждой битвой оглашается нудный список личных претензий. Леди Дефстрайк не любит Вольверина, Шугармэн вообще уверен, что «все сволочи». Эти дрязги надо полюбить. Иначе вы совершенно напрасно угробите 25-50 часов своей жизни на обмен кулачными ударами в узких коридорах.

X-Men Legends II выглядит, как любая другая псевдоролевая хак-и-слэш: достойные модельки (на этот раз почему-то в cel shading), бурое безобразие под ногами, заявленное как «джунгли», «крепость Апокалипсиса» или «канализация Нью-Йорка». Четверо смелых с одной стороны, волны ящериц, спецназовцев и гигантских насекомых с другой. От любой другой квазиролевой X-Men Legends II отличает то, что можно играть вчетвером. Конечно, этой возможностью никто не пользуется. Одного мутанта поддерживаем мы, остальных AI. Искусственный разум можно программировать — в разумных пределах. Когда лезть в драку (Циклопу сей параметр уместно выставить на минимум, Джаггернауту — наоборот), когда использовать целебные напитки (они здесь точно такие же, как в «Дьябло»), можно даже заставить AI самостоятельно раскидывать очки опыта по атрибутам и скиллам, осуществлять ротацию найденных доспехов и прочих «подтяжек максимальной защиты». В течение первых трех актов пьесы залогом успеха является уникальная мутантская сверхспособность, известная как «удар в морду». Фантастическая четверка налетает на беззащитного муравья или суббосса и начинает, отчаянно толкаясь, совсем не по-комиксному его метелить. Когда босс падает, его бьют ногами. Все потому, что серьезные мутантские силы дают уровня с двадцатого, и заветный двадцатый набирается аккурат к четвертому акту. Имеет смысл играть в постоянном составе: если все время варьировать мутантов, можно отстать в эволюции от врагов, а в хак-и-слэш с естественным отбором лучше не шутить.

Команде нужны минимум один вышибала (ломать стены головой), снайпер (для прикрытия), лидер (для быстрого роста) и специалист на ваш вкус (телепортация, полеты, наведение мостов). В отдельных (особо несбалансированных) личностях эти функции совмещаются. Собственно, Найткроулером с развитыми маневрами Teleport Frenzy и Divine Blades можно без помех пройти всю игру соло. На любом уровне сложности.

В погоне за бонусами можно соорудить тематическую команду: Отважные Дифченки (Шторм, Алая Ведьма, Рог, Джин Грэй), Старые Пердуны (Айсмэн, Магнето, Тод, Иксэвьер), Настоящие Иксмены (Найткроулер, Колосс, Вольверин, Би-

Откуда родом Блоб? Какого цвета волосы у Полярис? Допрыгнет ли Блинк до Луны? Есть ли сын у Саблезуба? В каком году вышел первый номер «Иксменов»? X-Men Legends II не стесняется ставить перед нами социально острые вопросы.



шоп), Защитники Природы (Шторм, Айсмэн, Магнето, Санфайр) и т.д.

Если при формировании команды проявить чувство меры, изменившее исходным дизайнерам (Бишоп, Дедпул, Найткроулер и Гамбит? Вешайся, баланс!), то после третьего акта распахнутся чудесные тактические возможности. Дело в том, что суперудары четверки можно комбинировать. Творить одну разрушительную атаку из когтей Вольверина, карт Гамбита, огня Санфайра и кулаков Колосса. Непрерывную. Слабые места команды следует укреплять артефактами и коллективыми бустами (мутантская сверхспособность, благотворно влияющая сразу на всю команду). Апофеоз коллективной работы — маневр The Fastball Special. Любой сильный мутант хватает Вольверина и швыряет его в толпу врагов, как шар в кегельбане. Из индивидуальных скиллов, помимо обыденного призыва элементалей, обращения вражеской крови в железо и разрезания пространственной ткани, следует отметить возможность трансформировать противников в ящики с призами. Такое не каждый день увидишь.

Иксэвьера озвучивает взаправдашний Патрик Стюарт. Это голос миллионов безымянных гиков! Это наш с вами голос.



Как главные, так и вспомогательные боссы X-Men Legends II налегают на скиллы. Миша Распутин мало того что плодит собственных клонов, замедляет бег времени и прикрывается энергетическим щитом, так еще и обращает случайные объекты (камень, приборную панель, табуретку) в назойливых прислужников. Когда скилл идет на скилл, когда коллективное комбо разбивается о единственную более мощную сверхспособность, когда в расход идут прислужники (из них можно выпить энергию. Кто быстрее?), а все незакрепленные предметы используются в качестве метательных снарядов, битва достигает, натурально, эпических пропорций. Такого не было даже во Freedom Force: то была ясная, сбалансированная, пародийная игра. X-Men Legends II куда ближе к суровым комикс-реалиям. Главная беда в том, что бои с боссами происходят в очень просторных помещениях, в ходе яростной схватки члены команды оказываются раскиданными по всему уровню (в одной из драк по мутантам спонтанно бьет телепортер), камера, следовательно, отъезжает как можно дальше, и... Вместо эпического поединка мы наблюдаем, как друг за другом гоняются пять разноцветных точек. Изредка что-то вспыхивает. Что-то обваливается. Такое вряд ли поместишь на обложку.

Трудно сказать, где в X-Men Legends II игра, а где наполнитель. Вольверин и Саблезуб, например, — братья по скиллам. Десяток мутантов можно было оставить за бортом; у остальных активно используются два с половиной скилла из двадцати возможных.

Стараться упаковать под одну обложку все на свете — это в традициях комиксов. Есть Тренировочная Комната с дополнительными миссиями и призами. В версии для PSP, по слухам, присутствует альтернативный игровой режим... Главное — что обложка яркая, правда же?

игра 07

ПЛАТФОРМА **PC (Windows 98SE/ME/2K/XP)**
ЖАНР **Стратегия в реальном времени / походовая стратегия**
РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА **Майк Симпсон (Mike Simpson)**
ВЕДУЩИЙ ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕР **Р.Т. Смит (R.T. Smith)** | ВЕДУЩИЙ ПРОГРАММИСТ **Джером Грэсдайк (Jerome Grasdyke)**
ВЕДУЩИЙ ХУДОЖНИК **Кевин Макдауэлл (Kevin McDowell)** | КОМПОЗИТОР **Джефф ван Дик (Jeff van Dyck)**
РАЗРАБОТКА **The Creative Assembly**
ИЗДАНИЕ **Sega** | ИЗДАНИЕ В РОССИИ **«1С»**
ДАТА РЕЛИЗА **27 сентября 2005 г.**
РЕКОМЕНДУЕМОЕ ЖЕЛЕЗО **Pentium III 1000, 256 Мбайт ОЗУ, видеокарта уровня GeForce 3 с 64 Мбайт ОЗУ**

ROME: TOTAL WAR — BARBARIAN INVASION

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

На закате

Невыразимая грусть упадка. — Победоносные гопники. — Колесо и крест. — В ночное. — А мы тут через речку прыгаем! — На одно лицо. — Агес.

Англичане — народ довольно угрюмый. Любимый сюжет и Шекспира, и Муркока — «в общем, все умерли». Creative Assembly сравнительно малыми средствами добилась, чтобы играющий в Barbarian Invasion кожей чувствовал, как заходит солнце над империей.



«Земля старела, менялись ее формы». Перерисованное (в части границ между провинциями) игровое поле навевает грусть. Гм, когда еще стратегическая карта могла так действовать? Большая часть Чудес Света исчезла. Где ты, умиротворяющая статуя Зевса из Олимпии? Где ты, золотоносная двуногая свинка-копилка с острова Родос? Где вы, красотки прошлых лет? Бассейн Эгейского моря теперь не является аналогом Ближнего Востока в доктрине стратегического сдерживания: контроль над ним не сулит победу, провинций в несколько раз меньше, как и торговых путей. Около афинского Акрополя уже пасутся козы... Условием победы теперь являются не пятьдесят провинций и Рим, а десять-тридцать и новая родина (или, для римлян, исконные земли). Сохранение контроля дается значительно тяжелее, чем в оригинальной игре: от римских границ до северного края карты простирается обширная, чрезвычайно плотно заселенная («уплотненная», кажется) варварская коммуналка. Обитатели горласты, нахраписты и отвратительно (как тараканы) жизнестойки: при потере последней провинции оборачиваются ордой, которая может оказаться гораздо больше армии вторжения. Западные стратегические наблюдатели рекомендуют пользоваться «эффектом домино»: вспугнуть одних, те поднимут других, и волна будет удаляться от игрока. Не всегда! Уже вторая костяшка может повалиться в другую сторону и пребольно стукнуть по лбу. Ввиду того, что варварские племена густо натыканы на карте, домино-волны накладываются, гасят или усиливают (ох...) друг друга. Но последнее случается редко: в основном толпы бородатых-немытых неловко толкаются и наступают друг другу на ноги, как группы современных подростковых делинквентов (разг. «гопников») вечером в парке; римские легионеры прислушиваются, морщат носы и поудобнее перехватывают свои копья.

Кроме способности некоторых фракций «ордИться», тотальные завоевания ограничивает религия. Опять-таки — легче захватить, чем удержать. Для римлян, особенно западных, в начале партии так и вовсе актуальна угроза гражданской войны между язычниками и христианами. Приведение империи к единообразию дает забавные результаты: у будущих ромеев (пока еще не переведших официальную переписку на греческий язык) все аристократы-язычники идут воевать, а христиане поголовно работают губернаторами; в Barbarian Invasion плюрализм даже в отдельно взятом городе вызывает смуту, наместник должен быть той же веры, что и храм. Retinue теперь пересаживается от персонажа персонажу значительно обдуманнее (из прихвостней особенно ценны религиозные деятели, помогающие обращать-замирять). Трэйты читаются внимательнее — несмотря на проповеднические способности, кандидат в губернаторы свежезахваченного города мо-

Интересно, почему лояльность персонажа (генерал-губернатора), для удобства вынесенная в характеристики, измеряется в перстнях — потому что перстни цАлуют в знак преданности?

жет оказаться арианским еретиком, troublemaker'ом. В поле, в бой! Трэйт Alone In The Dark? — Плохо сражается ночью; пусть сидит дома и перебирает четки. Соответственно, персонаж с трэйтом Night Fighter — отравленный седалищный гвоздь.

Другое нововведение — способность легковооруженных воинов пересекать водные преграды (в бою — омерзительной, слипшейся, вяло колышущейся на воде насекомомассой, предельно уязвимой для лучников) на стратегической карте оборачивается волшебными прыжками через реки; звякая броней, тяжеловооруженные назгулами скачут к ближайшему мосту.

Barbarian Invasion имеет и все 2.0-черты: ликвидированы перекашивавшие баланс вещи. Дипломат уже не является самым мощным видом войск, снимающим (задешево) целые армии с карты. Ассассинов не получается «прокачать» с помощью вырезания обычных captains, а искусственный разум более умело пользуется собственными рыцарями плаща и кинжала. Правда, шпионы по-прежнему одно из лучших осадных орудий.

Все бы хорошо, да вот незадача: играть за варваров не так уж интересно. Нет, проделана огромная работа, орды и броуновское варварское движение адекватно передают сам Zeitgeist эпохи Великого переселения народов. (Спойлер: дальше идут почти исключительно расистские высказывания а-ля Эрик Картман.) Но какие же все-таки гнусные рожи у гуннов! Преимущественно конные битвы — это, безусловно, замечательно. Или нет? Gee, mister, that was fast. В общем, не пехотное топтание с перебежками. Но — оригинальная игра была такой аддиктивной, потому что лучшие в мире тактические сражения были подчинены единой цели. Города мы захватывали, чтобы строить хайвеи, проводить водопровод и канализацию (рабство было off-screen). «To remake the world of men to a better plan» — где, кстати, вступительные фракционные ролики с зажигательными речами? Но что, с другой стороны, скажет Аттила, бомж божий (то есть, простите, Бич Божий)? «Наша много, наша идти Рим, женщин сжигать, посевы поедать, скот насиловать. Не, подожди, моя перепутал... как там... Наша там селиться и строить частокол с головами человеков, пятого уровня, очень большой. Сидеть на чисто золотой трон, есть конина, грязь меж палец ног выковыривать. Моя не уметь говорить? Моя твоя порежет...»

Опытные реконструкторы-придумщики сотворили кучу играбельных племен — и все они сливаются в общую массу даже в сугубо боевом плане. Хоть у сарматов в бой идут даже дифченки, хоть франки и кидаются топорами, все равно схема одна: крепкая-мясистая конница, крепкая-мясистая пехота, которая, увидев конницу, приседает среди поля в шилтром. Акцент может делаться на пехоте, на конных пикейщиках или на конных лучниках, но характер у варваров какой-то неразличимый. Простые ребята, будки чистые, честные (загляните в лица славян: побрить — и в кремлевский полк!). То есть моддеры сделают славян играбельными — ну и? Все почти то же самое, что и у готов, но не помогли бы даже своры княжеских охотничьих гепардов, «пардусов» (такие правда были) — потому что варвары.

Зря все-таки среди играбельных сторон нет романо-бриттов — какой ни на есть, а пафос и graal knights в придачу.

Или это эпоха такая? Раньше были интересные войска вроде египетских колесниц или галльской forester warband (замаскированных эльфийских лучников), а теперь только у сасанидов остались измельчавшие слоны, да у неиграбельных в кампании диких кельтов есть fancy troops (слабенькие, впрочем). Все из-за рационального ведения войны, очевидно. И сооружать тестудо теперь не модно («Господин центурион, мы подумали и решили, что это глупо — двумстам сорока взрослым мужикам изображать черепаху...»)

Нет, несмотря на то что варвары «титульны», все-таки лучше Византия (наследники селевкидов — в том смысле, что хорошие парни с лучшим набором войск) или Иран — нет пассионарности, но есть цивилизация, скоростные дороги, акведуки, монотеизм, мировая спесь и цибинарии.

Церкви, соборы и базилики в римских городах не вступают в противоречие с аренами. Хотя арены, конечно, могли бы быть многоцелевыми, как «Мэдисон Сквер Гарден». Сегодня — бокс, завтра — конвенция...



Защитником старого строя в Barbarian Invasion быть определенно интереснее, чем способствовать наступлению светлого будущего человечества феодализма. Все дело, наверное, в личном. Вергилий, у которого реквизировали родовое имение в пользу ветеранов, писал гневные эклоги про безбожных воинов, захватывающих землю. Случай Creative Assembly отличается деталями. Жили-были раннесредневековые римские мастеровые; большая часть результатов их труда отчуждалась, но они были рады, что украшают базилики; а потом пришли восточные варвары, надели на них колодки и погнали строить храм Ares, дававший increase in tradeable goods.

игра 08

жанр **Шутер от первого лица**
платформа **PC (Windows 2K/XP)**
исполнительный продюсер **Крис Хьюитт (Chris Hewett)**
креативный директор, ведущий дизайнер **Крейг Хаббард (Craig Hubbard)** | арт-директор **Дэвид Лонго (David Longo)**
дизайн уровней **Джон Малки (John Mulkey)** | музыка **Джеймс Экли (James Ackley)**
разработка **Monolith Productions**
издание **Sierra Entertainment**
дата релиза **Октябрь 2005 г.**
рекомендуемое железо **Pentium 4 3000, 2 Гбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, 5 Гбайт на жестком диске**

F.E.A.R.

СЕРГЕЙ ДУМАКОВ

Могила безымянного

Через мелкое сито. — Широко распахнутыми глазами. — Сколько попыток вам необходимо? — О качестве количества. — Возможности и предпочтения. — Пикирующий.



Если последовать примеру хорошего скульптора и выбросить из мраморной глыбы F.E.A.R. все ненужное, то результат будет удивительным: перед нами предстанет идеальный симулятор перестрелки. Офисной, технократичной, на открытом воздухе — удовлетворен будет любой, самый изощренный вкус.

Декорации по большому счету здесь не важны. Кудесники из Monolith (www.lith.com) продают не шутер от первого лица, они предлагают обменять на ваши купюры необыкновенный, бесподобный механизм вооруженных столкновений. Все остальное — придаток, ни к чему не обязывающий и ни на что не претендующий. Самое, пожалуй, полезное из созданного разработчиками — художественное обрамление бодающихся сторон. Помните, как в первом DOOM вы пытались увернуться от плевка импа — не персонажем на выпуклой линзе четырнадцатидюймового монитора, а собственной головой, то и дело склоняясь над клавиатурой? В F.E.A.R. вас не раз посетит это ощущение, только сила его многократно возросла: поднятая очередью пыль режет глаза и тяжело оседает в легких; судорожный стрейф спасает от снайперского выстрела, и волоски на шее встают дыбом от ужасающей близости почти осязаемой пули; а вот этот огромный кусок штукатурки, только что пролетевший мимо, он, похоже, оставил на ладони глубокую царапину... или только показалось? Точно показалось?

> Забудьте про клавишу «слоу-мо» — вы же не хотите лишиться доброй половины удовольствия от игропроцесса?

Этим поединкам хочется петь оды. «О Мышь!» — как сказала бы кэрролловская Алиса. Судите сами. Реальная ситуация: узкий коридор, поворот налево, за поворотом — большая комната с тремя противниками. Из комнаты два выхода: в этот самый коридор и вверх по лестнице. Лестница опоясывает помещение по периметру и ведет в другую комнатушку. Так вот. Наш герой, с дробовиком наперевес, сворачивает в заполненные врагами пределы — разумеется, не представляя себе, какое количество неприятелей ждет его там. Его взгляд тут же натыкается на первого, притаившегося за бочкой, — в то же время из-за угла с радостным криком выпрыгивает второй, пытаясь решить исход дела экономично, орудуя прикладом винтовки. Оба, конечно, умрут — силы слишком неравны; вот только когда порядком потрепанный протагонист вернется назад, в (узкий, помните?) коридор, за оставленной аптечкой (или патронами для дробовика, если аптечка все же была подобрана)... там его будет ждать третий. И за мгновение до фатального выстрела придет понимание того, что перед нами только что был разыгран классический спектакль: эти двое, словно шуты, плясали перед нами, фокусируя внимание лишь на себе; все для того, чтобы дать своему партнеру спокойно спуститься по лестнице и зайти в тыл. Если бы мы не вернулись назад, он все равно не упустил бы своего — второй выход из злополучной комнаты отлично простреливается с занятой врагом позиции.

Но самое потрясающее открывается взору игрока, когда он раздраженно давит на клавишу загрузки. Готовый к запланированному финту, предполагающий, на каком месте находится каждый из врагов, он аккуратно выглядывает из-за угла, уже предвкушая кровавое возмездие... и видит пустую комнату. То есть бочка никого не укрывает, за углом тоже пусто, да и на лестнице, кажется, ни души. Ничего не понимая, незадачливый охотник включает фонарик — может, они спрятались в тени, что-то подозрительное только что мелькнуло вон в том углу... И тут же комната освещается выстрелами из трех стволов, довольный (это только кажется, что испуганный. Прислушайтесь: довольный!) голос в наушниках

восклицает «свет!», окончательно сбитый с толку мститель позорно ретируется, преследуемый улюлюканьем свинца. Он уже не так уверен в своих силах. Он не знает, чего ожидать от этих странных существ в камуфляже. Он потерял инициативу, и кто его знает, чем закончится следующая попытка вторжения? Осознание того, что игрушечные (ведь они же игрушечные, правда?) солдатики решили применить другую комбинацию, другой способ противодействия, довольно сильно пугает. Ведь это же почти эксперимент — «а что если мы выступим свиньей», только разве не игрок должен испытывать на цифровых балбесах новые тактические схемы? Неужели они и вправду РЕШИЛИ поступить именно так? Сговорились? Обсудили?
Чем больше соперников, тем тяжелее схватка. Эта банальная истина имеет в F.E.A.R. особый смысл: здесь те, кто находится по другую сторону, никогда не давят массой. Большее число противников — это всего лишь большее количество оборонительных и наступательных комбинаций, но это «лишь» способно ввести в настоящий трепет. На самом тяжелом уровне сложности победить практически невозможно, каждый поединок — как в последний раз, на пределе сил и возможностей. Здесь понимаешь цену каждого ящика, каждого опрокинутого стеллажа, каждой ниши: иной раз бой идет за одно-единственное место, один-единственный выгодный кусочек пространства, причем эту выгоду понимаем и мы, и они. Это новые условия, новая степень серьезности — так мы удивленно смотрим на шахматную программу, поставившую первый мат после дюжины проигрышей. Мы привыкли ко всевозможным графическим эффектам и честной физике, но мысль о том, что эту физику и эти эффекты может использовать кто-то другой, оказалась совершенно неожиданной.
Еще они общаются. Самым настоящим образом — не развлекая игрока, не для того, чтобы дать себя обнаружить, не наполняя эфир игры бесцветным и никому не интересным фоном. Они ведут переговоры, чтобы точнее оценить ситуацию и лучше скоординировать свои действия, — звучит как цитата из пресс-релиза, но, черт возьми, это так! Если один противник просит другого «прикрыть» — это на самом деле просьба о помощи. И одновременно предостережение: туда лезть не стоит! Он и вправду будет «прикрывать», без дураков — точно так же, как взвод клонированных спецназовцев всерьез делит обязанности: кому остаться на месте, кому проверить окрестности на предмет наличия постороннего. Да, свет выключается по мановению скрипта — но настороженное ожидание «чужого» блика не поддельное: если постараться, можно заметить, как бойцы, рассредоточившись по территории, стараются держать в поле зрения ВСЕ окружающее пространство, каждый — свой участок.
А ведь кроме того — детально проработанный баланс оружия. Которого, кстати, не так уж и много — что неудивительно, учитывая способность главного героя нести на себе не более трех наименований. Но насколько же каждое из них на своем месте! F.E.A.R. — одна из немногих игр, где одним из самых востребованных видов оружия является... обычный пистолет. Точнее, два: «македонский» способ ведения огня чрезвычайно эффективен, а если держать в уме безразмерный магазин обоих «стволов», то выбор между ними и штурмовой винтовкой далеко не так очевиден. Неизменный «винчестер», фаворит коротких дистанций, тоже при деле. По традиции, хорош в небольших помещениях, там, где противнику некуда отступать; в длинных коридорах и под открытым небом дробовик, как обычно, практически бесполезен. Имеется и тяжелое вооружение, однако, к счастью, встречается оно довольно редко и по убойной силе не столь уж превосходит более легкие аналоги (обычно обе ракетные установки нужны для нейтрализации особо сильных соперников — бронированных роботов и знакомых по демо-версии крепких стопперов). На «простых» остается, пожалуй, лишь снаряд-другой мощного снайперского ружья, буквально сжигающего жертву заживо... Если же судьба столкнула противников нос к носу, бал правят рукопашные приемы: иг-

Оригинальная игра еще не была сдана в печать, а в Monolith уже кипела работа над аддоном. Это значит, что и время, и возможности для преображения у F.E.A.R. есть.



ра предлагает три основных (примитивный кулак в челюсть, подкат и «велосипед»), чего для молниеносных разборок вполне достаточно. AI этой особенностью не брезгует — болезненные пинки в исполнении подкравшихся солдат едва ли не опаснее принятого на грудь ружейного залпа. Но головокружение рано или поздно проходит, и тогда наружу всплывает неизбежное: все, что не связано с баталией, попросту провалено. Начать хотя бы с того, что в F.E.A.R. отсутствует дизайн как таковой — вообще. Игра ничего не потеряла бы, будучи выпущенной в виде генератора случайных локаций! Несколько десятков уровней оставляют после себя устойчивое ощущение того, что все происходящее было снято в единственном павильоне: передвинули якобы-настоящие-трубы из папье-маше — получился завод; поменяли местами стол и стул — вот вам кабинет старшего менеджера. Другой угол обзора, другой световой фильтр на объективе — получили гараж. Только в большинстве случаев не меняется НИЧЕГО: нас просто просят считать одно и то же нагромождение серых, скучных объектов фабрикой или офисом: мы же договоримся, подмигивает игра. Лично для меня воплощением ужаса, символом F.E.A.R., стал горшок с кактусом, мигрирующий из задания в задание. Понимаете, с ним ничего нельзя сделать. Он регулярно появляется то на переднем, то на заднем плане, и вот уже один из центральных NPC пытается укрыться за тумбой с кактусом-переростком... Даже самого натренированного клона можно убить — любое живое существо можно убить, — а куда прикажете стрелять, чтобы избавиться от этой растительной издевки?

В режиссерской версии F.E.A.R. есть очень интересный ролик, так называемый «приквел» описываемых событий. Между прочим — настоящий малометражный фильм!

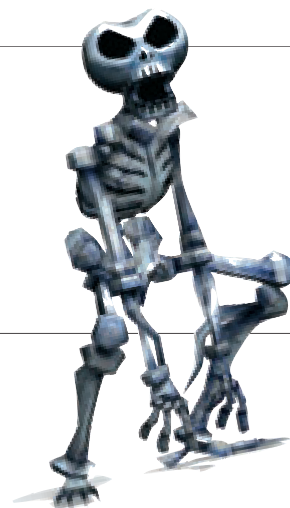


Уровни. Они путаются и постоянно накладываются друг на друга: два раза главный герой начинает задание в чреве вертолета — в обоих случаях полет заканчивается одинаково, кадр в кадр. Другой раздражающий эпизод — первая встреча с мерзавцем-сисадмином — заставляет сделать по не самому короткому маршруту три круга. Пару «интервалов», как они здесь называются, спустя мы вновь гоняемся за тем же администратором — и это еще не самое плохое. Догонять парня нам придется ВСЮ ОСТАВШУЮСЯ ИГРУ!

Следующий на очереди в переработку — периодически оживающий сюжетный компонент, который большую часть игры пребывает в полуобморочном состоянии. Целые уровни швыряются игроку под ноги без каких бы то ни было объяснений. Интервал Икс: найти и обезвредить Пакстона Феттелла. Интервал Икс-плюс-один: найти и обезвредить Пакстона Феттелла. Интервал Икс-плюс-два: основной целью по-прежнему является поиск и нейтрализация Пакстона Феттелла. Интервал Икс-плюс-три: вы, конечно, будете смеяться, но мы засекли место, где прячется Пакстон Феттелл. Сюжет же просыпается сам по себе, независимо от наших действий и внутренних мотиваций — просыпается, чтобы сотрясти воздух парой могучих выдохов и так же внезапно провалиться в бессознательную дрему. Скучно! Единственным оправданием происходящему служат последние двадцать минут геймплея, ради которых, собственно, и следует вникать во все невнятные переплетения повествовательной линии F.E.A.R. Все ответы находят свои вопросы, каждый кусочек занимает отведенное место в общем пазле... Будучи явно постановочной частью, эти двадцать минут на фоне остальной игры выглядят настоящим бриллиантом. Безумие и ожесточенность боев и вовсе достигают запредельного уровня, и если битва с Самым Главным Злодеем не увлажнила ваши глаза — вы безнадежно черствый человек... Но... Но...

F.E.A.R. — технически очень качественная игра. Пожалуй, одна из лучших за последнее время. Не задалось другое. С формой у этого шутера все в порядке, отсутствует наполнение. Сгодилось бы кривое-средненькое, любой мало-мальски приемлемый фон... Нет даже такого. Проблема игры в том, что после деинсталляции все бережно создаваемое впечатление лопается, как надутый бумажный пакет. Какой прок от роскошного звукового сопровождения, если в голове остаются лишь нервные секунды очередного штурма? Для чего, спрашивается, нужна была вся эта «непревзойденная интерактивность», если взаимодействовать в мире F.E.A.R. не с чем? Думали ли об этом те полторы сотни людей, чьи имена фигурируют в титрах? Рассчитывали ли на такой эффект? Вряд ли... И все же, пожалуйста, посмотрите, какое место занимает F.E.A.R. среди прочих осенних релизов в нашем уголке Горбунова.

Теперь вы понимаете, КАКИЕ там перестрелки?



игра 09

жанр **Мюзикл**
платформа **Sony PlayStation 2, Xbox**
ведущий разработчик **Масато Йошино (Masato Yoshino)**
продюсер **Тацуя Минами (Tatsuya Minami)**
арт-директор **Дин Тэйлор (Deane Taylor)**
разработка **Capcom Production Studio 3**
издание **Buena Vista Interactive**
дата релиза **Октябрь 2005 г.**

TIM BURTON'S THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS: OOGIE'S REVENGE

ФРАГ СИБИРСКИЙ

Последний танец

Фосс. — Как готы под дождем. — Переход управления. — Пленники винила. — Санта как бомбист.



The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge — мюзикл. В наше время игры-мюзиклы еще не изобретены, есть только более-менее игроподобные танцевальные вещицы (ритмичное нажатие кнопок, формально пристегнутое к музыкальному ряду) и DJ-симуляторы (скорее упорядоченное хобби, нежели игра). Oogie's Revenge — свободный трехмерный экшен, который, если им правильно управлять, расцветает в серию прекрасно оформленных и сыгранных вокальных и кордебалетных номеров. Выходит, одна из бесчисленных студий Capcom (на сей раз третья по счету) этот жанр все-таки изобрела? Увы, Oogie's Revenge — игра, вышедшая при слишком странных обстоятельствах, она на слишком странную тему и, главное, слишком игра, чтобы быть первым полноценным консольным (компьютерным) мюзиклом. Чаще всего ею управляют неправильно...

Как вы могли смутно заподозрить, игра имеет некое отношение к культовому мультфильму The Nightmare Before Christmas (авторство упорно приписывают Тиму Бертону, хотя ставили его совсем другие люди). Мультфильм вышел в 1993-м, в Штатах про него давно забыли, а над теми, кто не забыл, гнусно издеваются: «Кошмар перед Рождеством» записан в секцию готических атрибутов наряду с кошечками, черным макияжем и шипастыми ошейниками. Как многое забытое и ненавидимое в Штатах, картина до сих пор популярна в Японии. Компания Capcom (www.capcom.co.jp) выпустила Oogie's Revenge еще в 2004-м — эксклюзивно, только для своих, на японском, под именем Boogy no Gyakushuu. Нынче, под Хэллоуин-2005, при любезном пособничестве «Диснея» порадоваться музыкальным подвигам Джека Скеллингтона могут и белые обезья... европейцы.

Музыкальные номера Oogie's Revenge — перепетые, перемикшированные разветвленные версии песен-и-плясок из оригинального мультфильма. Новые тексты, новое исполнение, новые актеры (хотя вернулись и некоторые старые). Композитор Дэнни Эльфман больше не поет за Джека. Зато над игрой работал тот же самый художник по декорациям. Собственно, перед нами сценическая постановка киномюзикла, только на сей раз это не ремейк, а сиквел, режиссер и все техники — японцы, а к сцене подсоединен геймпад. Любой другой разработчик, потратив столько сил на воссоздание музыкального и видеоряда, интерактивностью озаботился бы в последнюю очередь (если вообще озаботился бы. Герои поют и пляшут — что вам еще?!). Если доверить управление Джеком игроку, можно все испортить. Управление можно было сделать чисто номинальным, как в бесчисленных танцевальных играх: смотри мультфильм, нажимай нужные кнопки, когда скажут... Вместо этого Capcom использовала в Oogie's Revenge слегка купированную боевую систему Devil May Cry. Взамен меча и пистолетов Джек использует некую эластичную резинку (Rubber Soul (ха!) в японском варианте, Soul Robber в европейском), но суть та же: локация с одного ракурса, вырастающие из-под земли скульптурные группы по четыре врага, их изведение методом многочисленных комбо, прыжков и суперударов. В DMC музыка играла важную роль, Данте под нее рубил и

В сюжет Oogie's Revenge интегрированы, помимо Хэллоуина, Св. Рождество, день Св. Патрика, день Св. Независимости, день Св. Валентина и день Св. Благодарения. Какое счастье, что разработчики не пошли по пути Св. тематических уровней!

прыгал по головам, — в Oogie's Revenge геймплей еще более ритмичный. Когда Джек цепляет врага резинкой и начинает молотить его о землю (или цепляет огромный топор и принимается молотить этим топором его прежнего обладателя), удары идут в такт припеву замечательной групповой песенки Halloween Town («this is Halloween, this is Halloween! (хрясь) Halloween! (бац) Halloween! (шмяк) Halloween! (клац) Halloween!»). Когда, кружась в медленном танце, изящно уходит от атак огромного паука (откровенная карикатура на знаменитого тарантула из Devil May Cry), за кадром он и Салли поют печальным дуэтом «if we work hard, we'll overcome our shame and beat him at his game». Самый, наверное, потусторонний момент наступает во время первой дуэли с Уги («That's what you think, hah! But you couldn't be more wrong! And this will be the last time You hear the Boogie song! Whoa oh!»): мелкие побочные враги, привидения, побросав все дела, начинают подпевать («Ohhh! Ohhh! Ohhh!») главному мерзкому боссу! Внешний саундтрек переходит во внутренний и оказывает прямое влияние на исход поединка. Очень наглядно и эффектно. Врагов Джек использует в качестве музыкального инструмента (барабанных палочек?), обычные прыжки и отскоки превращены в скольжение, в балетные па.

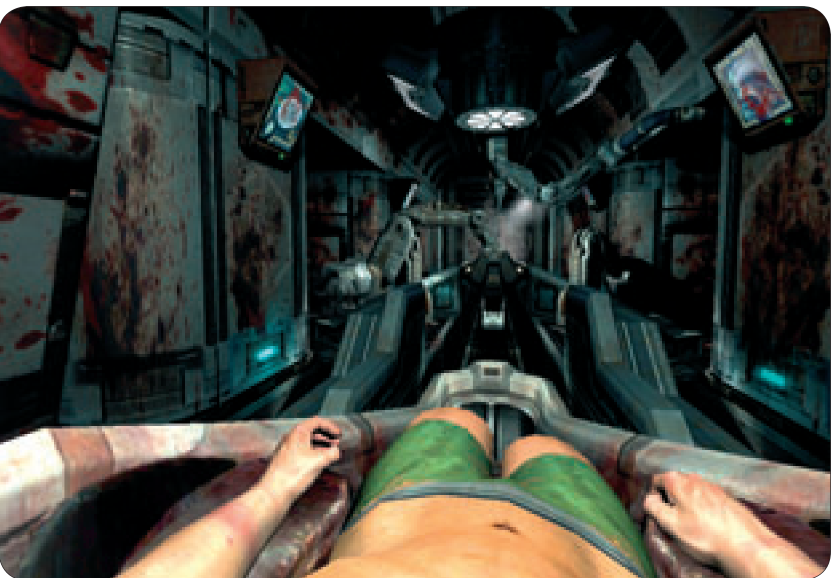
Из Oogie's Revenge получилось бы идеальное легкое развлечение (мюзикл, в конце концов, самая глупая и самая затягивающая вещь на свете), если бы это не была такая длинная и такая серьезная игра. Она сложная. Она требует выучки, хладнокровия, реакции. Вы, наверное, знаете, что нет более действующего на нервы зрелища, чем музыкальная игра, где у игрока что-то не ладится. В ноты он не попадает. Музыкальные куски не срастаются.

Одна и та же строчка повторяется до бесконечности (помните, как кролик Роджер бил о голову сорокапятки?)... повторяется до бесконечности... повторяется до бесконечности... повторяется до бесконечности... Добро пожаловать в королевство заезженных пластинок! Вы знаете, есть причина, по которой во всех остальных играх саундтрек суть обычная мелодия, без слов. Музыка надоедает! А уж если это не просто мелодия, но и текст... Вы правда хотите слушать жизнерадостное «take our town back, take our town back!» несколько миллионов раз? Застрять на уровне — само по себе тяжело. Хуже только застрять на уровне ненавязчивого (и бесконечного) мюзикла...

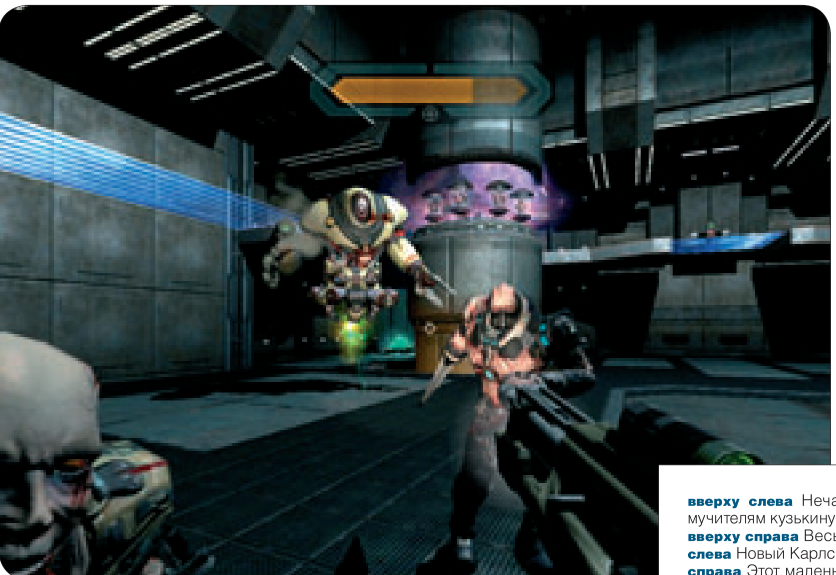
Вот почему Oogie's Revenge, несмотря на все свои художественные достоинства, получает от нас более чем скромные комплименты. Чересчур добротно сделано! Слишком много усилий надо прикладывать, чтобы поддерживать гармонию с саундтреком, и усилия эти надо прикладывать в течение слишком долгого времени. На такое ни одна человеческая особь не способна. Если же заткнуть уши и попытаться воспринять Oogie's Revenge как рядовой экшен, становятся очевидными другие проблемы. Слишком большой бюджет ушел на музыку. Слишком похоже на Devil May Cry. Слишком маленькие уровни. Слишком однообразная механика (даром что продюсер когда-то сделал Super Ghost'n'Goblins). Слишком схематичны альтернативные боевые ипостаси Джека — огнедышащий Pumpkin King и Санта-Клаус. Слишком, слишком, слишком.

А что, давно пора отказаться от Dance Dance Revolution. Толстые гики, прыгающие по специальным коврикам, способны обеспечить локальное землетрясение с разрушениями и жертвами. Лучше уж игромюзикл.











вверху слева Нечаянный последователь Настоящего Человека еще покажет своим мучителям кузькину родительницу во всей красе!..
вверху справа Весь Гигер в одной игре. Зачем ее вообще назвали «Квейком»?!
слева Новый Карлсон и его друзья. Прямиком из Швеции!
справа Этот маленький шалун щекочет нам пятки одной левой, а правой держится за нарисованную Ильей Сергеевичем Г. Черную Башню.

игра 01

Quake 4

Age of Empires III

игра 02







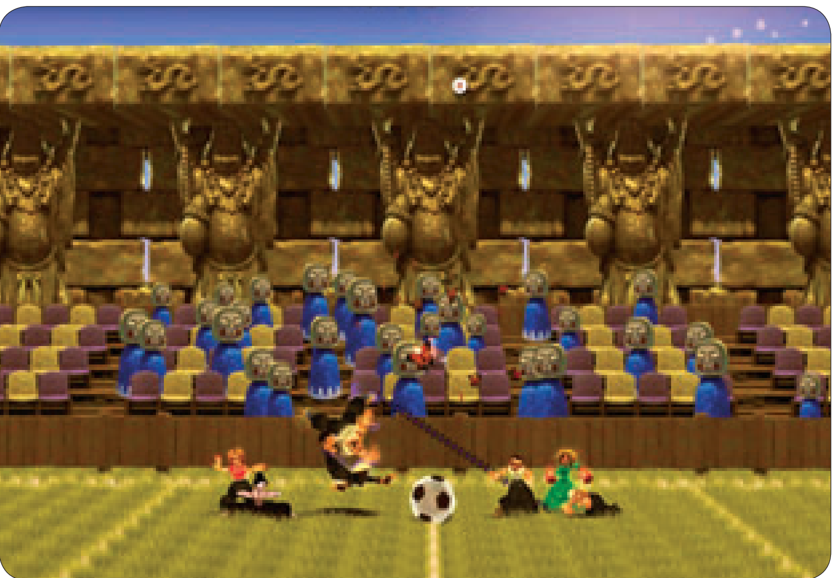


вверху слева Самое смешное, что казаки могут напасть на охраняющих сокровище крокодилов и из воды.
вверху справа Уважаемые любители тайкунов, не вставайте с мест, это обманка — здесь мы даже не можем построить платформу нужной длины!
слева Битва при Лепанто в миниатюре. Корабли, кстати, поднимают и спускают паруса. Красиво.
справа «В нашем молле вы можете обменять Василия Блаженного на Спас на Крови всего за одно бонусное очко!»

игра 03

Ragdoll Kung Fu



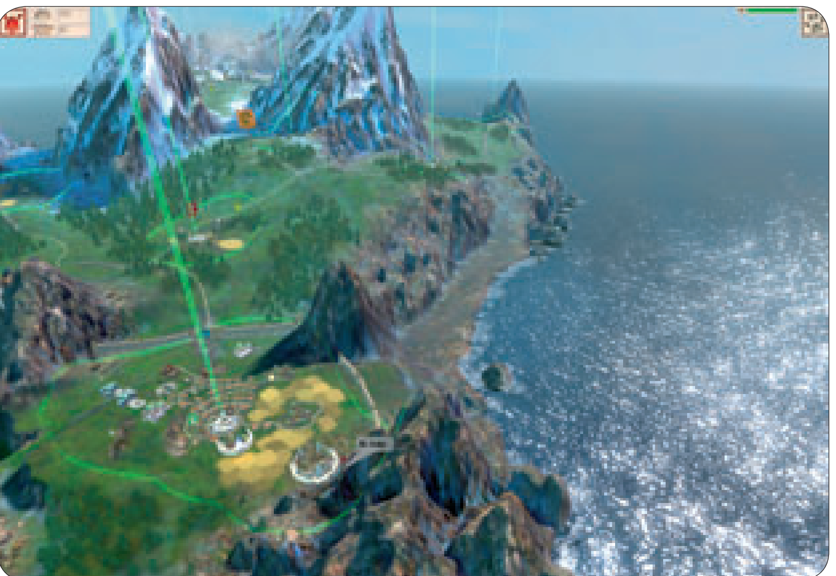


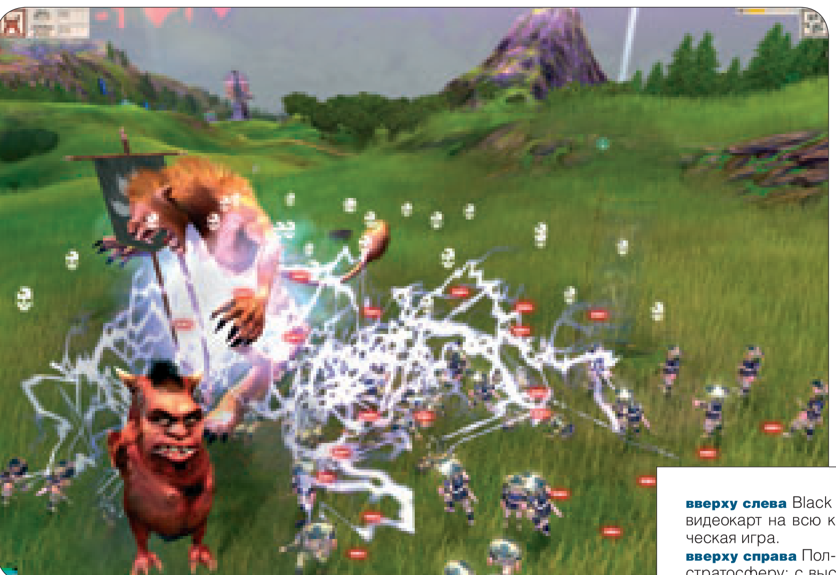




вверху слева Персонажи отлично передают динамику происходящего. Молнии из рук нашего парня — неоспоримое свидетельство глубокого, всепроникающего драматизма сцены.
вверху справа То самое великое футбольное столпотворение. Вопрос на четыре балла с плюсом: кто, кто здесь, йо-мойо, наши?!
слева Как вы можете заметить, кунфу вашего рецензента лучше. Удар человека-тени не достиг цели.
справа Надпись You Failed застала героя в неподходящий момент. Он начал выполнять ката «Атака падающих листьев».









Black & White 2

игра 04

вверху слева Black & White 2 без особого стеснения использует ресурсы современных видеокарт на всю катушку. Пожалуй, это самая технологичная современная стратегическая игра.

вверху справа Пол-оборота колеса мыши, и без малейших раздумий камера улетает в стратосферу; с высоты так удобно оценить диспозицию армий, выбрать направление главного удара или просто помедитировать, любуясь бликами солнца на воде. Кстати: если закат понравился, его можно устроить еще раз — бег времени подвластен игроку.

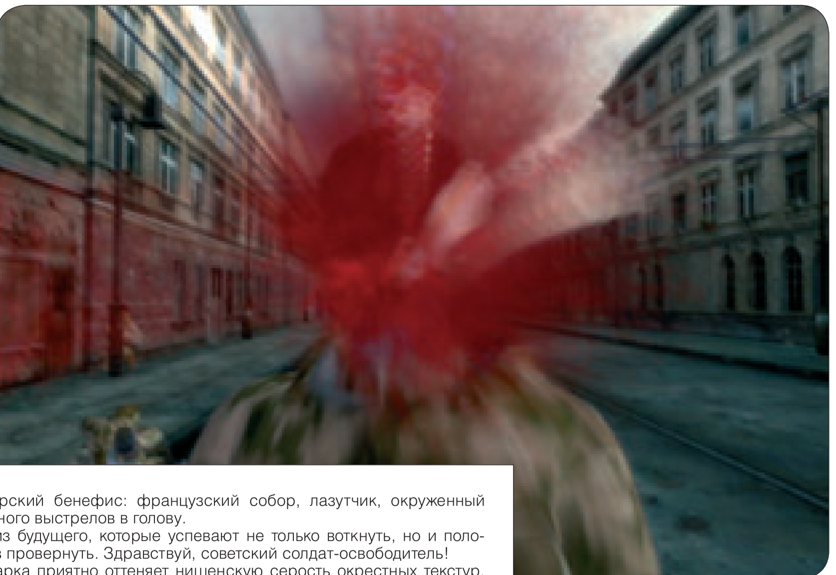
слева Хорошо тренированное и натасканное животное способно причинить врагу чудовищный урон. Но сумеете ли вы все время держать его в боевой форме?

справа Возводить города приходится согласно местным понятиям о фэн-шуй: жители невыносимо страдают при виде типовой застройки, требуют красивых видов с холма на море и расцветают в окружении предметов искусства. Несчастному богу приходится выбивать в небесной канцелярии новые игрушки для своих подданных.









вверху слева Снайперский бенефис: французский собор, лазутчик, окруженный фашистами, и много-много выстрелов в голову.
вверху справа Гости из будущего, которые успевают не только воткнуть, но и положенное количество раз провернуть. Здравствуй, советский солдат-освободитель!
слева Триумфальная арка приятно оттеняет нищенскую серость окрестных текстур. Война-с.
справа Это вам, доктор...

игра 05

Sniper Elite









игра 06

X-Men Legends II: Rise of Apocalypse

вверху слева В массовку иксмены, как правило, врываются тесной группой, и схватку удается рассмотреть в деталях. Впрочем, на что тут смотреть: вспышка, пара глухих ударов, человечек проламывает стену.
вверху справа Задача номер один: убедить снайпера держаться подальше. Задача номер два: плодотворно скрестить свои кулачные атаки с его выстрелами. Следите за ритмом. Разумеется, при игре вдвоем это сделать куда проще.
слева Озвучание! Когда дифченки выбираются на охоту, это похоже на большой шоппинг-променад. Не умолкают ни на секунду. А когда становится плохо, в один голос ВИЗЖАТ.
справа Светлый и хрупкий момент: битва на параллельно идущих дирижаблях. Крупным планом. Вообще, схватка с Эбиссом вполне могла бы быть и во Freedom Force. До того хорошо выстроено.





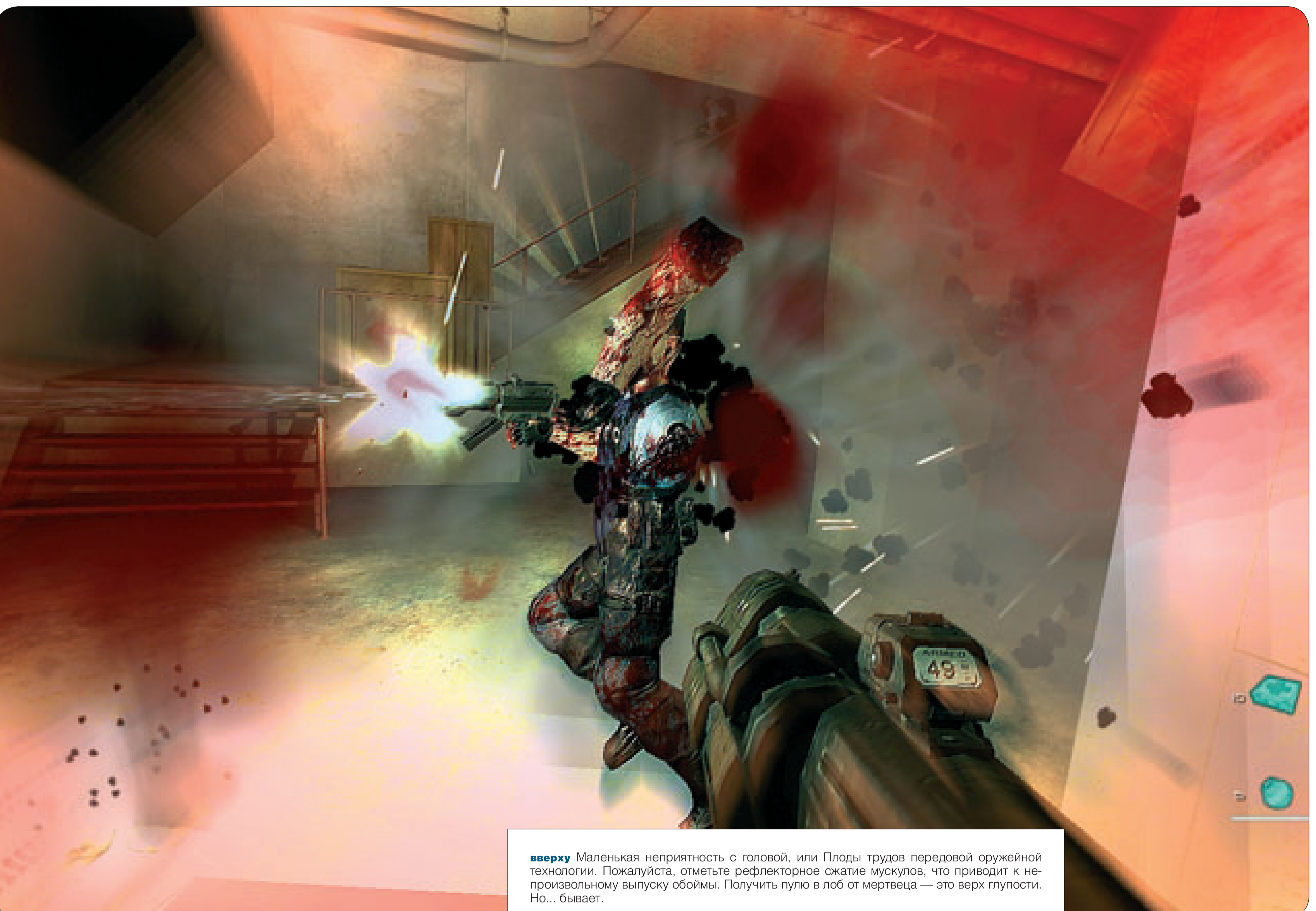




вверху слева Появление у границ империи варварской орды, даже потрепанной в предыдущих вороньеслободских столкновениях, — дурное предзнаменование.
вверху справа Будучи варваром, нужно паковать вещички и отправляться на землю обетованную (т.е. назначенную). Чтобы не попасть в неприятности, важно не отвлекаться на промежуточные территории и держаться подальше от коллег-варваров.
слева Сармато-бритты, артуровские рыцари — просто красавцы во всех отношениях. Жаль, что в отряде их бывает меньше, чем варварских конников.
справа Кажется или нет? Из всех варваров у славян самые безмятежные физиономии. Этим глазам все божья роса.

Rome: Total War — Barbarian Invasion

игра 07



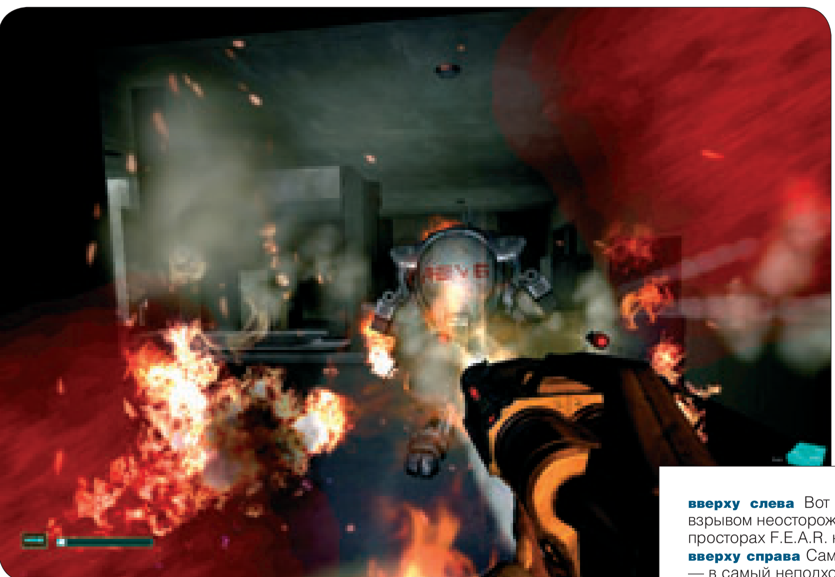
вверху Маленькая неприятность с головой, или Плоды трудов передовой оружейной технологии. Пожалуйста, отметьте рефлекторное сжатие мускулов, что приводит к непроизвольному выпуску обоймы. Получить пулю в лоб от мертвеца — это верх глупости. Но... бывает.

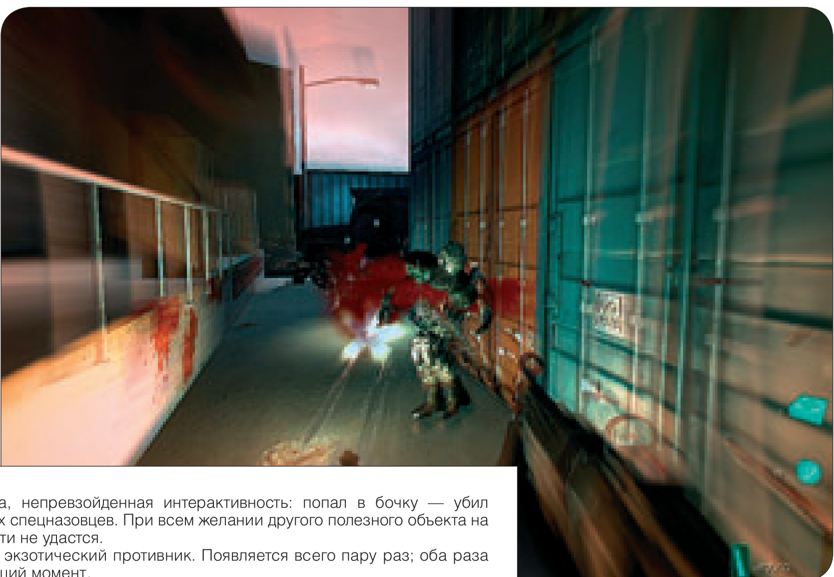
игра 08

F.E.A.R.







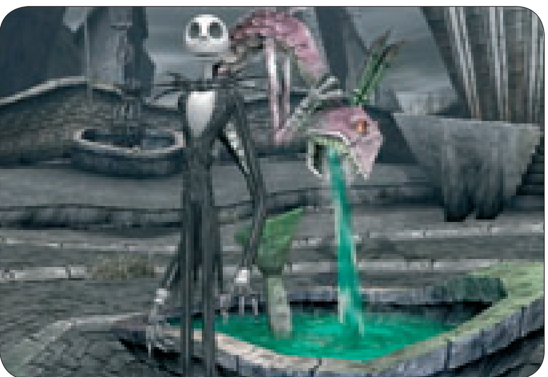


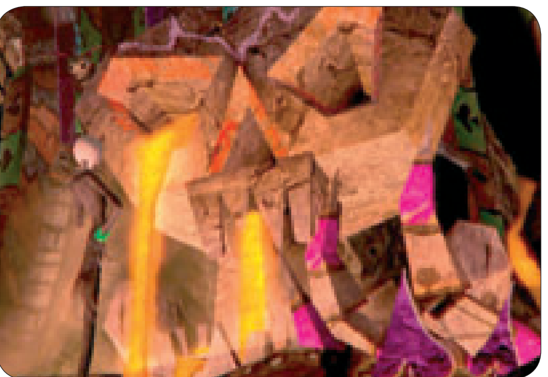
вверху слева Вот она, непревзойденная интерактивность: попал в бочку — убил взрывом неосторожных спецназовцев. При всем желании другого полезного объекта на просторах F.E.A.R. найти не удастся.
вверху справа Самый экзотический противник. Появляется всего пару раз; оба раза — в самый неподходящий момент.
слева Прямая отсылка к седому фильму о роботе-полицейском. К сожалению, встречи с этими потрясающими монстрами крайне редки!
справа Иногда в такой ситуации охватывает паника: за спиной нет успокаивающей прохлады стены, а фургон впереди сигнализирует о крупной концентрации вражеских бойцов.

игра 08

F.E.A.R.





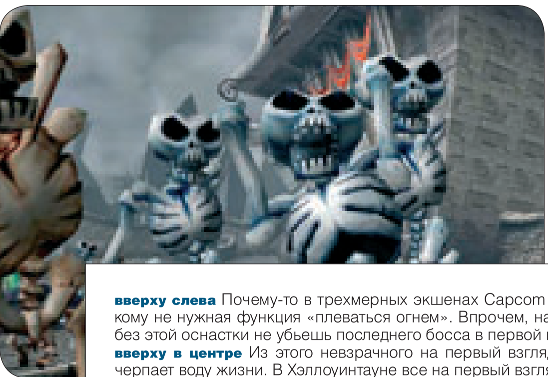














Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge

игра 09

вверху слева Почему-то в трехмерных экшенах Capcom всегда есть некрасивая и никому не нужная функция «плеваться огнем». Впрочем, на уровне сложности Nightmare без этой оснастки не убьешь последнего босса в первой ипостаси.
вверху в центре Из этого невзрачного на первый взгляд фонтана Джек Скеллингтон черпает воду жизни. В Хэллоуинтауне все на первый взгляд невзрачное.
вверху справа На чисто платформенных уровнях включенность игрока в музыкальный ряд минимальна (в таком ракурсе Oogie's Revenge напоминает «Психонавтов»). Но подобных уровней всего два.
в центре слева Используя оружие, Джек, в худших традициях Capcom-файтингов, немузыкально орет «Soul Robber!», доводя рецензентов и игроков до белого каления.
в центре На самом деле орудие (если верить мануалу, запястный демон-паразит) зовется Rubber Soul. И вы меня не переубедите.
в центре справа «I am the clown with the tear-away face, here in a flash and gone without a trace!» Песенки Oogie's Revenge не так-то просто выкинуть из головы.









игра 10

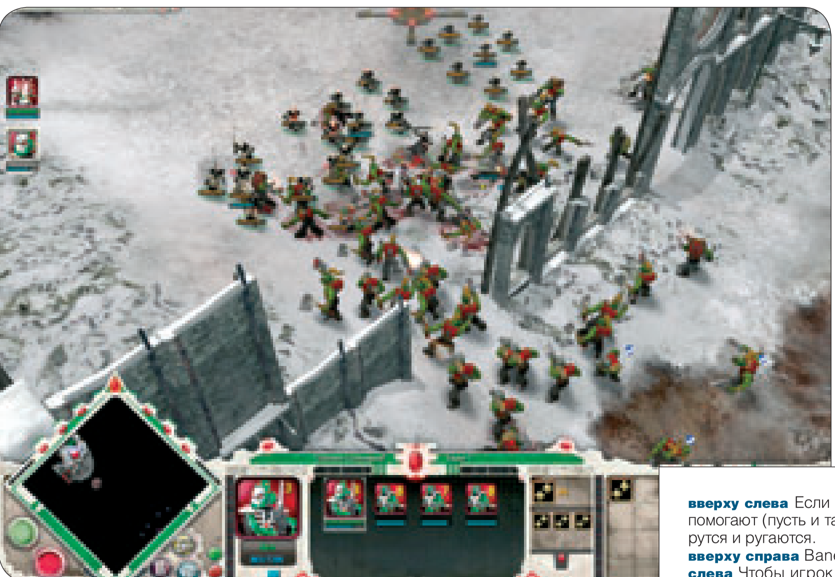
вверху слева Стаб, это не та игра. Ты вовсе не силач с волосатой грудью. Ты сухая мумия. А у них твердые щиты и тяжелые палки. Беги, Стаб!
вверху справа Стрелять экс-соратников чрезвычайно увлекательно. А главное, мы ничего не теряем в случае неудачи.
слева Крепкие дружеские объятия. Уйти живым не удастся.
справа Веселенькие тела на капоте прилипли на вираже. Ничего, найдем мойку и все будет как новенькое.

Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse

игра 11









Warhammer 40.000: Dawn of War — Winter Assault

вверху слева Если сторонники Порядка (Order) в соответствующей кампании друг другу помогают (пусть и тайно), то любители Беспорядка (Disorder) все время друг с другом дерутся и ругаются.
вверху справа Baneblade, Эпический, Танк. Танк, Baneblade, Эпический.
слева Чтобы игрок почувствовал себя малохольным ничем (или, как в данном случае, тонкокостным Эльдаром), кампанейские скрипты запускают деморализующие массовые атаки противника.
справа Squiggoth встает на дыбы — перед тем как показать карточный фокус «trample».

Serious Sam 2

игра 12

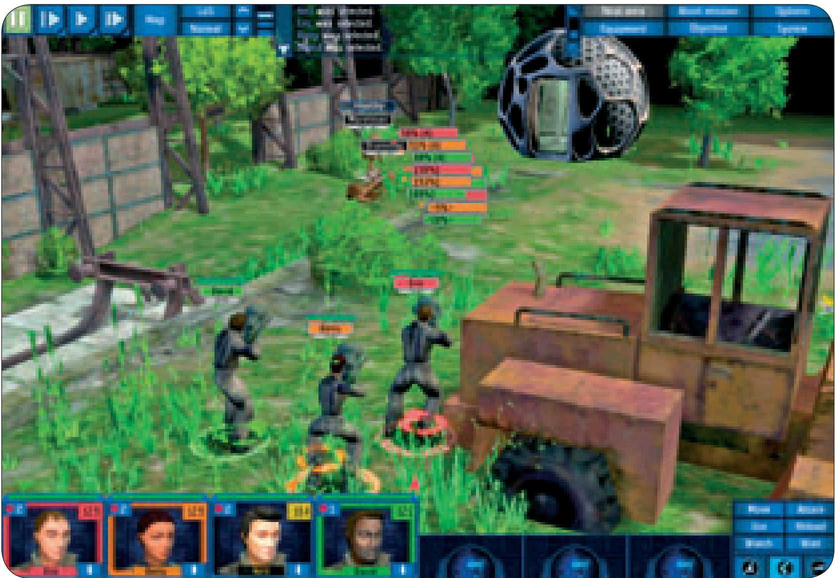




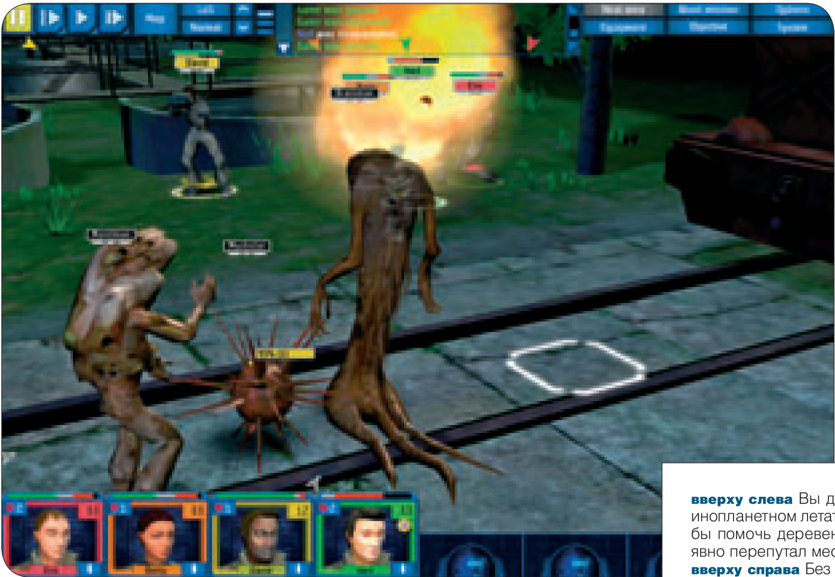




вверху слева Перед вами портрет среднестатистического пользователя «Сэма». Труднее всего ему держать голову прямо.
вверху справа Может, дропшипы и добавлены в игру в последний момент, но это чертовски красивый способ доставки врагов. Уж покрасивей телепортации. Другой красивый способ — плавный спуск на гигантском пропеллере, что позволяет устроить на одном из уровней «Сэма» неплохую симуляцию Paratrooper.
слева И куда потом пропадает этот шарик? У разработчиков чрезвычайно короткий attention span.
справа Эту обезьянку Сэму и пальцем не дадут тронуть. Может, это и не лучшая драка с боссом, но это очень хорошая пародия на драку с боссом. Один раз такое снести можно.









игра 13

UFO: Aftershock

вверху слева Вы думаете, пришельцы вышли из этой капсулы? Как бы не так! Люди в инопланетном летательном аппарате высаживаются на поверхность планеты Земля, чтобы помочь деревенщине расправиться с инопланетянами. Сценарист UFO: Aftershock явно перепутал местами страницы.
вверху справа Без этого кадра не обходится ни одна UFO-рецензия. Не будем нарушать сложившуюся традицию. Знакомьтесь, дети, это — геоскейп. На этот раз он действительно получился. Обратите внимание на модель базы в нижнем правом углу экрана. Базы — в полном 3D, вращаются в любом направлении. То есть прогресс идет!
слева В предыдущей игре серии слово «тактическая» было использовано по ошибке. В Aftershock тактические сражения ощутимо сложнее и разнообразнее — с самого начала. Разработчикам осталось поработать над текстурами, движком, анимацией персонажей и атмосферой, и третий UFO станет главной стратегией двадцать первого века. Серьезно.
справа При взгляде на этот экран сердце любого поклонника X-COM пропускает такт. Более семидесяти видов оружия, имплантаты, вспомогательные инструменты, защита — все с возможностью модификации под себя. Да, кстати, ни один патрон, ни одна аптечка не попадает в Aftershock из воздуха. Все нужно либо производить, либо воровать.





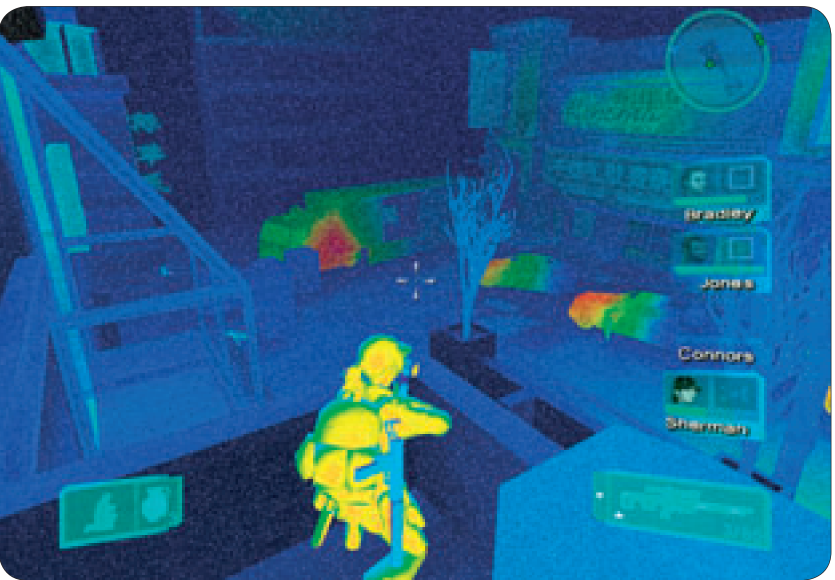




вверху слева Временами Сэм переигрывает Эша на две головы. Не удивительно: что не позволено королю, позволено шуту.
вверху справа Вполне ожидаемо: «Горацио! Я знал его еще ребенком. Он был человек бесконечно остроумный...»
слева Для надежности на «пробеле» лучше прыгать. Часто-часто. Мелко-мелко.
справа Графические потенции Regeneration по крайней мере столь же убоги, как спецэффекты «Армии тьмы». Преемственность, кто спорит.

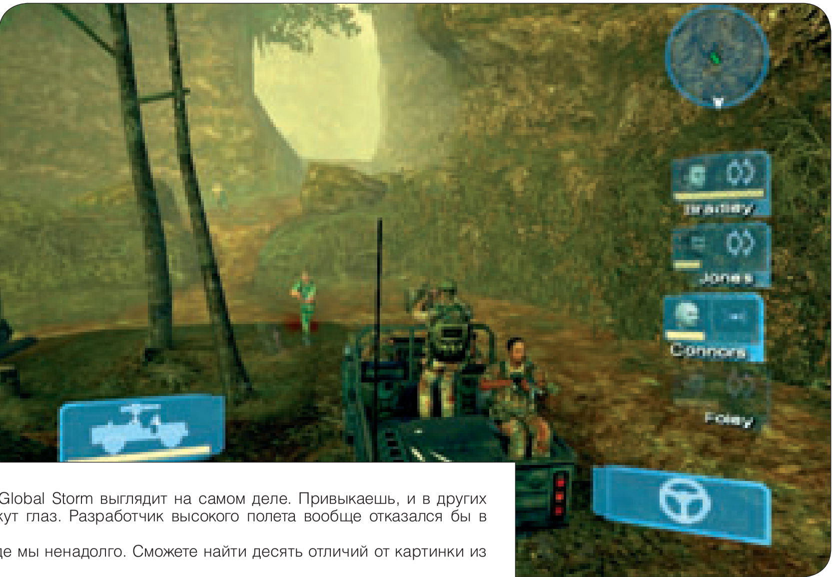
Evil Dead: Regeneration

игра 14









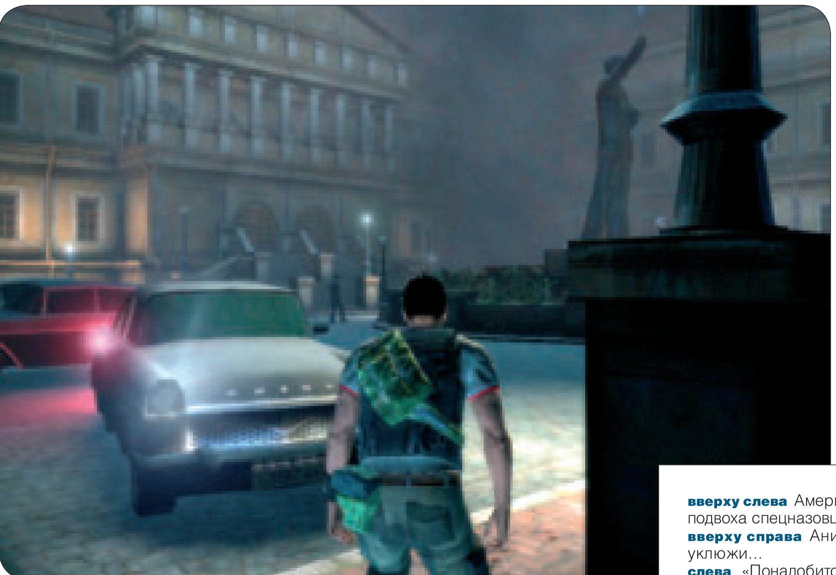
Conflict: Global Storm

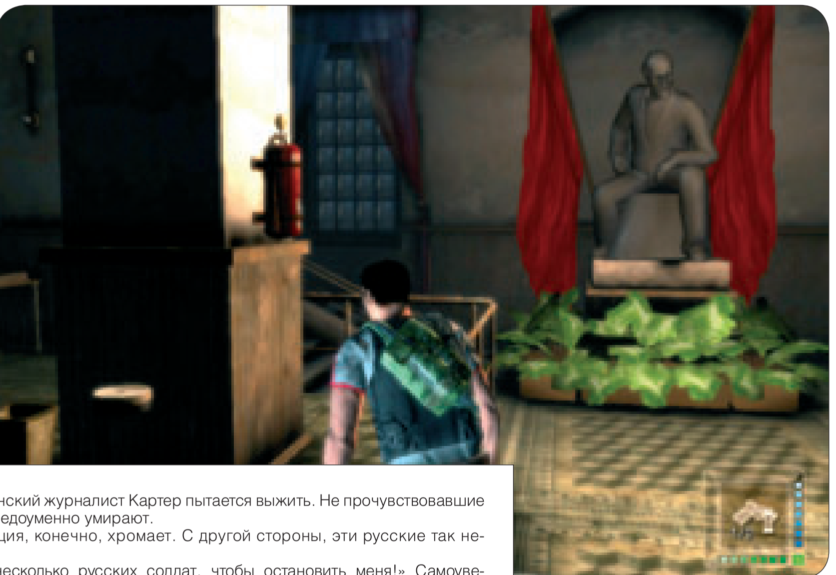
игра 15

вверху слева Вот так Global Storm выглядит на самом деле. Привыкаешь, и в других режимах текстуры режут глаз. Разработчик высокого полета вообще отказался бы в такой игре от текстур.
вверху справа В городе мы ненадолго. Сможете найти десять отличий от картинки из Conflict: Desert Storm?
слева Чувствуется выучка? За три части и не таким приемчикам насобачишься.
справа Вы ощущаете ностальгию по Hidden & Dangerous? Я, например, ощущаю. Хотя по манере проезда Conflict: Desert Storm ближе к заскриптованным играм. Ну, вы знаете, все эти виртуозно поставленные сценки с прилетающими вовремя вертолетами... Но куда делась вся живность и мирные жители?









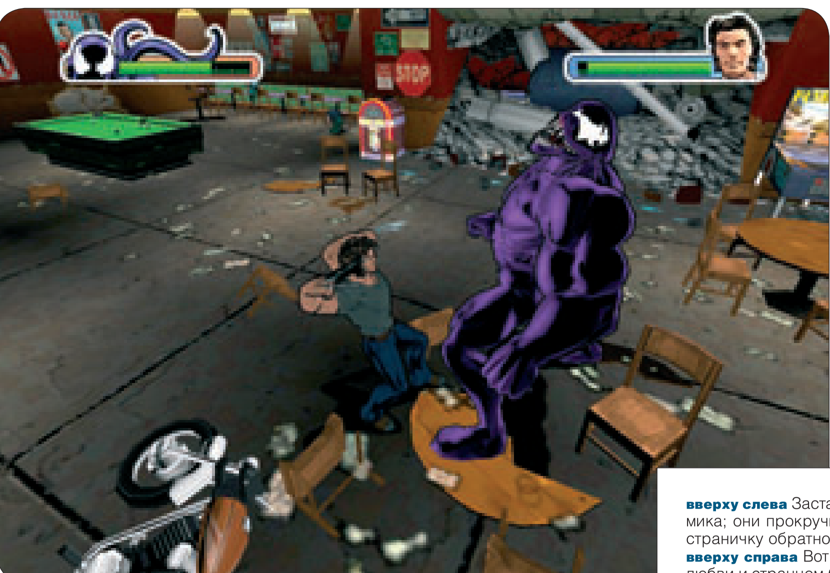
вверху слева Американский журналист Картер пытается выжить. Не прочувствовавшие подвоха спецназовцы недоуменно умирают.
вверху справа Анимация, конечно, хромает. С другой стороны, эти русские так неуклюжи…
слева «Понадобится несколько русских солдат, чтобы остановить меня!» Самоуверенный Мэттью за пару минут до столкновения с порождением советского автопрома. Порождение — чуть слева.
справа Попытка обьединить Родена и соцреализм. И почему представить Вождя в этой позе так трудно?

игра 16

«Cold War: Остаться в живых»









Ultimate Spider-Man

игра 17

вверху слева Заставкам Ultimate Spider-Man присуща невероятная экспрессия и динамика; они прокручиваются с такой быстротой, что ищешь возможность перелистнуть страничку обратно.
вверху справа Вот в такое гламурное подростковое кино вылилась история о трудной любви и странном браке модели Мэри и фотографа Питера. Уж поверьте, они не большую силу и еще большую ответственность обсуждают.
слева Вольверин клевый. Даже если побьет, не обидно.
справа Драки идут не до нокаута, а до оплетения паутиной. Особо развыступавшихся товарищей можно вздернуть на фонаре.





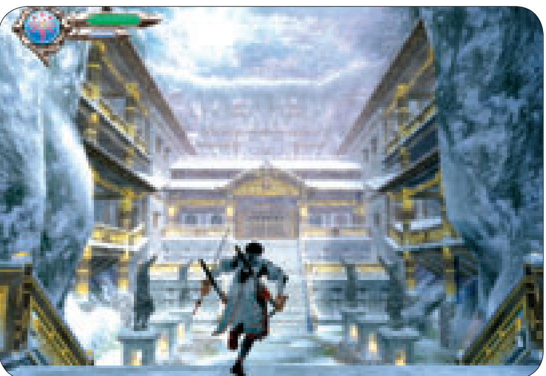
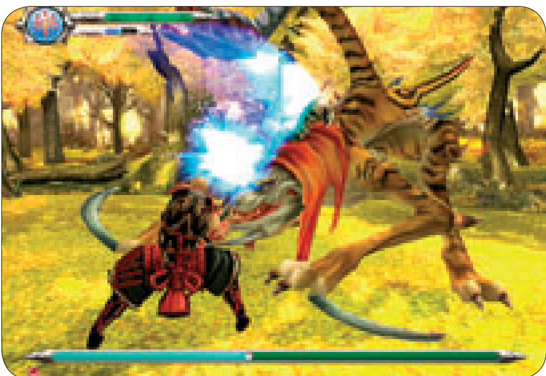
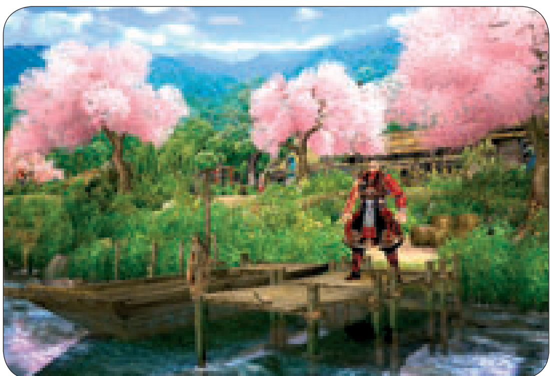


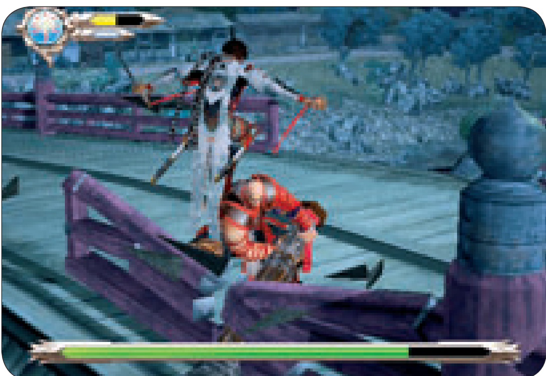


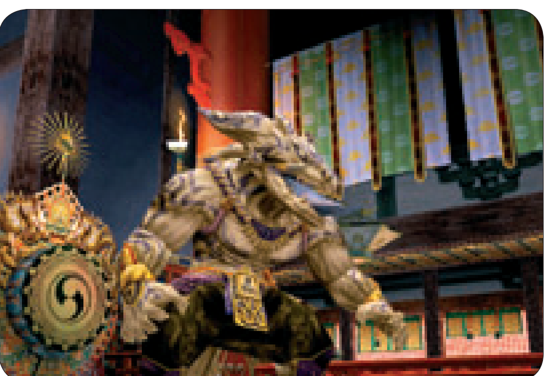
GT Legends

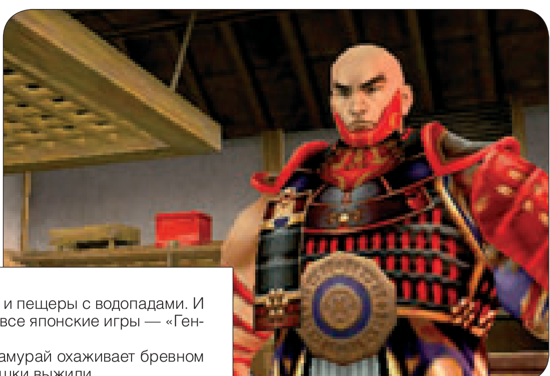
игра 18

вверху слева Вид из кокпита традиционно не самый удобный — куда функциональнее ракурс «глаза на бампере»; вот только в GTL не задумываясь жертвуешь удобством ради атмосферы, проводя в кокпите все гонки.
вверху справа Закат окрашивает гоночный мир в чудесные цвета. Между прочим, в GTL время проведения гонок может автоматически выставляться по системному таймеру компьютера. На дворе ночь — и в игре ночь, совсем как в MSFS.
слева После машин, которые медленно разгоняются, плохо тормозят, нервно реагируют на движения руля, слишком тяжелы или же слишком легки, этот призовой «Феррари», всё делающий так, как надо, кажется едва ли не читом. Правда, за эту машину дают полтора десятка «Мини-Куперов»...
справа «Мини-Купер» — одновременно самая недорогая и самая доступная в управлении машина GTL.







игра 19

Genji: Dawn of the Samurai

вверху слева Дворцы Genji красивы до ужаса. Как, впрочем, и пещеры с водопадами. И парящие в тумане острова. Такие вещи рисуют практически все японские игры — «Генжи» просто рисует их лучше.
вверху в центре «Братство волка» по-японски. Даже когда самурай охаживает бревном крокодилолеопарда, это все равно фехтование. Кстати, детишки выжили.
вверху справа Японские доспехи и цветущая вишня так хорошо сочетаются, что в наше время это даже не контраст.
в центре слева Драться придется и на лестнице, и в пруду. Настоящий самурай не будет искать тактическое превосходство. Оно само его найдет.
в центре Знакомство Ёсицуне и Бенкея, как и подобает всем знакомствам в героических эпосах, началось с мордобоя. А Санчо Панса гонялся за г-ном Кихотом с бревном лунной ночью на мосту?
в центре справа Никто не будет отрицать, что бревно — оружие психологического воздействия. В первую очередь.

игра 10

жанр **Экшен от бывшего лица**
платформа **PC (Windows 2K/XP). Игра также вышла на Xbox и Macintosh**
разработка **Wideload Games**
издание **Aspyr**
издание в России **«Бука»**
дата релиза **Ноябрь 2005 г.**
минимально рекомендуемое железо **Pentium III 800, 256 Мбайт ОЗУ, DirectX9.0-совместимая видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ и выше, 3 Гбайт на жестком диске**

STUBBS THE ZOMBIE IN REBEL WITHOUT A PULSE

АЛЕКСАНДР КАНЫГИН

Не быть как все

Кумир мумий. — Веселые уличные шествия. — Удалить селезенку и не подорваться. — Рука всевластия. — Во главе армии. — Танцы с дымком.

Есть каждое утро листья зеленого шпината, запивать их свежевыжатым апельсиновым соком, а после ударного рабочего дня потеть в тренажерном зале — абсолютная, совершенная, идеальная глупость, зарубите это на носу. Фруктовая диета, три подхода по восемь повторений, золотистый загар и кубики вокруг пупка — удел сирых и убогих. Стремление заработать еще немножко



средств на покупку сногсшибательного спорткара, ничем, кроме своей цены, не примечательного йоркшир-терьера и сноуборда с путевкой в Австрию есть не что иное, как выражение слабости, невозможность противостоять реальности и паническое желание уйти от нее. Учитесь искусству жить на широкую ногу у Эдварда Стаблфилда (звезда Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse, лаконичное RWP в мире мертвых, www.stubbsthezombie.com), самого гламурного, самого шиковатого, самого колоритного персонажа КИ последних лет. Мелкие проблемы, возникающие на жизненном пути, Эдвард решает весело, с огоньком, не выпуская изо рта любимой папиросы. Вот, скажем, такой пустяк: на месте его уютной могилки некий Эндрю Мандэй воздвиг в собственную честь город Панчбоул. Суета, магазины и кинотеатры, снующие туда-сюда люди, машины и роботы — разве все это способствует заслуженному отдыху м-ра Стаблфилда? Ну и что, что он давно умер? У каждого свои плюсы и минусы.

Хотя Стабу быть мертвым и слегка... ммм... лежалым ничуть не претит. Его появление на улице вызывает у прохожих легкий эмоциональный шторм. «Ааа! Смотрите, зомби!» — Пронзительно озвучив и без того очевидный факт, люди хватаются за головы и несутся прочь от нашего элегантного коммивояжера. Тротуары мгновенно пустеют, а из нечетких далей, завывая сиренами, уже летят полицейские корветы. Туповатые любители пончиков с трудом верят в городские легенды. Впрочем, их личные впечатления тоже туго проникают под фуражку. Ходячий труп? На улице?! Зеленый?!! Кажется, сейчас они попытаются нас задержать и зачитать права... Примерно в этот момент заканчивается вводный тьюториал и начинают неспешно обнажаться прелести игры.

Никто и никогда больше не запретит нам «мочить» в свое удовольствие обделенных AI горожан, чей смысл существования был когда-то верно указан в Carmageddon. Это емкости с богатым витаминами мозгом, то есть просто ходячие гамбургеры. Словно начиная жаркое аргентинское танго, Стаб хватает первого же пешехода, страстно прижимает к себе и впивается в прическу. «Господи, он ест мои мозги», — обреченно констатирует педестриан. Эти люди обретают красноречие пред нефритовым ликом судьбы!

Волшебным образом игра рождает те самые, давно забытые чувства. Простую радость от общения с самой собой, желание немедленно рассказать об этом чуде друзьям и подругам, дергать их за рукава, заглядывать в глаза, припоминая подробности. На скорую руку создать пару-тройку фан-клубов, восторженную страницу в ЖЖ-дневнике и отправить SMS с призывом немедленно зомбироваться в розово-мармеладную музыкальную передачу. У вас так бывает?
Тезка Серопян (Wideload Games, www.wideload.com), интервью с которым должно было обитать следом (но не обитает. Тезка Серопян безответственно не уложился в наши суровые конвейерные сроки), попал, что называется, в струю. На общем фоне героико-футуристических экшенов от первого, третьего, вообще любого лица, отличающихся в последнее время вкусом, консистенцией и цветом стенной шпаклевки, здоровый трэш-экшен выглядит безумно инновационным, свежим. Поставь рядом двух героев родственных в каком-то смысле игр — обернутого праздничной мятой фольгой, мрачного и неразговорчивого Master Chief (из поделившейся игровым движком Halo 2) и простого парня Стаба, при шляпе и галстуке, из разорванной штанины которого торчит белье в горошек, а из разорванного легкого вьется сигаретный дым, — все цветы и улыбки достанутся последнему. Потому что играть просто и приятно, словно из замкнутого помещения вырываешься на природу, где есть лишь верх и низ, но нет права и лева.
Все неосвобожденные, то есть еще не ставшие зомби, персонажи игры добросовестно играют роль полицейских, военных, ученых из любой другой КИ. Они пытаются организованно травить Стаблфилда, брать его в кольцо, выполняют какие-то скрипты и занимаются прочей ерундистикой. Вдвойне приятно подобраться к такому и оторвать, скажем, руку. Почти случайно. Просто у играющего есть одна кнопка, которая в разных ситуациях отвечает за разные действия. Позвать зомби, толкнуть зомби, схарчить мозг, сесть в машину, покинуть транспорт, разбить окно или дверь. При таких псевдослучайных движениях иногда кажется, будто Стаб выбирает следующий шаг по собственному усмотрению. Мы же, затаив дыхание, выбираем подходящий миг для применения разрекламированных интернет-скриншотами специфических способностей зомби. Тело — в дело, талдычит местный геймплей, популярно рассказывая, что пускающий ветры Эдди подобен оружию массового поражения. Что потроха зомби, будучи брошенными в толпу, нередко взрываются. Что, крепко сжав рукой чью-то черепушку, можно получить контроль над ее владельцем, ну а увенчанная шляпой голова, бодро катящаяся по полу и подпрыгивающая на неровностях, — идеальное устройство для дистанционной детонации.
Особенно интересен, конечно, фокус с контролем разума. Дело в том, что главный герой, в силу, видимо, своей принадлежности к «зеленым», оружия не применяет никогда, но, подчинив себе человека с ружьем, мы можем стрелять хоть до посинения (простите, каламбур на каламбуре). Стаб встает за каким-нибудь безопасным углом, с усилием дергает себя за руку и бросает оторванную конечность на пол. Управление немедленно переходит к этой юркой твари, и мы устремляемся к понравившемуся объекту. И никакой ответственности, представьте. Ведь это все он — сбрендивший полицейский: схватился внезапно за кольт и давай палить по сослуживцам, семеня по коридорам участка и выкрикивая разные нелепости. Друзья, кстати, не сразу замечают необычное украшение на голове пострадавшего (подумаешь, изумрудного цвета оторванная рука); рекомендуется неспешно по-

Игровой саундтрек можно заказать на официальном сайте. Вещь, достойная самого пристального внимания. После самой RWP, само собой.



добраться к крупному скоплению двуногих и сказать «бу!». Окрыленный такими поистине божественными способностями автор этих строк вознамерился, было, загрести жар всех игровых уровней чужими руками, да не тут-то было. Во-первых, прыгающую и лазающую по стенам руку рано или поздно заметят. И как таракана придавят сапогом. Во-вторых, наивные попытки обаять таким образом спецназовцев или толстяков с бензопилами потерпели крах — первые носят шлемы, о чем во всеуслышание, кстати, заявляют, вторые, кажется, лишены серого вещества с рождения. Тактика одиночной войны с такими не пройдет, придется брать числом.



Неизвестно, с какими консультантами вел переговоры безответственный тезка Серопян, но сцены с массовыми нападениями зомби игра создает потрясающие. Стаб появляется в начале уровня. Задумчиво пыхтит папироской, кусает первого попавшегося зеваку, второго, третьего. Четвертый падает от шальной полицейской пули, пятый лишается головы и ног. Стрельба и крики еще не стихают, а распростертые на земле тела вдруг начинают шевелиться, неуклюже вставать. Их глаза горят, одежда щедро покрыта пятнами и дырами, шаг валкий, неуверенный. Потрясающее зрелище! Свежеобращенные по собственному усмотрению начинают расползаться по городу, нападая на жителей и множа неупокоенную армию. В любой момент приятелям можно свистнуть, подставить особо ретивых под пули, доверить «зачистку» сложных мест. На одном из уровней жуткая бойня в амбаре прерывается сценой на движке, где Стаб, стоя на фоне звездно-полосатого ф. и заложив руку за спину, произносит длинную бравурную речь. Состоящую из... единственного слова brains.

Для каких целей в игре присутствует вид от первого лица, мы так и не выяснили. Это неудобно, некрасиво и совершенно бесполезно. Тем более что Стаб периодически теряет голову.

Восторженная публика рукоплещет и отправляется громить все любое. От дела не отлынивает никто — лишенные ног ползут, безрукие кусаются, безголовые создают массовку и не дают заскучать. Нападают бездумно, давя массой, накрывая жертву волной и моментально пробуя на вкус. Особенно эффектно смотрятся деревенские уровни: в кукурузных полях отвратительная видимость, и понять, человек ли с ружьем впереди или друг-зомби, трудно. Вдоль зарослей, крутя головой, крадется охотник, кукуруза внезапно исторгает две жадные руки — и еще на одного гада становится меньше. Запустив волну зомби-мутации, командующий парадом Стаб может передохнуть и осмотреться в поисках чего-нибудь четырехколесного. Ожидание от RWP еще одной GTA не оправдалось, использование техники — дело исключительно добровольное, и лишь изредка разработчики подсовывают специальные «автомобильные» квесты, обязательные для выполнения. Сидя в железной колымаге, кидаться частями тела, пускать ветры и кусаться не с руки, поэтому подобные эксперименты были сведены к минимуму.

На этом, к сожалению, общие черты свежей игры и тронутой временем Halo 2 не заканчиваются. Картинка заметно страдает от недостатка полигонов, четких текстур и сколько-нибудь современных эффектов. Конечно, опера и на звонке мобильника останется оперой, но вот впечатление от ее прослушивания будет слегка смазано. С художественностью здесь все прекрасно, поверьте (вы обязаны увидеть, как грациозно местные роботы-заправщики наливают бензин в машинный бак), но прогресс, увы, не щадит ни живых, ни мертвых. RWP в голос требует мелких подробностей, деталей, нюансов, тонких индивидуальных черт. Нельзя оскорблять собственное произведение подобной архитектурой уровней, это преступление, тезка Серопян! Размеры игровых этапов крошечные, и все равно они умудряются быть унылыми скопищами прямых углов и голых стен. Жестокое сокрытие графической нищеты мощным шумом и блюром а-ля «стилизация под фильм» в недалеком будущем будет преследоваться по закону. С занесением и конфискацией, да.

Когда Стаб, не гася папиросы, танцует в полицейском участке, он похож на героя Траволты из «Криминального чтива». Вот только своими курительными принадлежностями он никогда ни с кем не делится. И девушек называет не «ковбойшами», а brains. Учитесь искусству жить красиво у Эдварда Стаблфилда.

игра 11

платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
жанр **Стратегия в реальном времени**
ведущий гейм-дизайнер **Эндрю Чамберс (Andrew Chambers)**
ведущий программист **Доминик Матье (Dominic Mathieu)**
арт-директор **Энди Лэнг (Andy Lang)** | композитор **Инон Зюр (Inon Zur)**
разработка **Relic Entertainment**
издание **THQ** | издание в России **Game Factory Interactive**
дата релиза **21 сентября 2005 г.**
рекомендуемое железо **Pentium 4 1800, 256 Мбайт ОЗУ, видеокарта уровня GeForce 3 с 32 Мбайт ОЗУ**

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR — WINTER ASSAULT

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

Сталинград-40K

Темные начала. — Багровое Око. — В траншеях без тренчкоутов. — Аджимушкай будущего. — Ниточка к сердцу. — Дисбат, дисармия. — В атаку!

На семинарах для игроразработчиков под примерным названием «Как сеттинг делает очень хорошую игру выдающейся» или «Как выжать 110% из готовой игровой вселенной» аддон Winter Assault должен разбираться в составе одного case study с оригинальной Warhammer 40.000: Dawn of War. А вольным номадам-игрокам хочется нашептать: прежде чем впервые или повторно окунуться в мрачный мир будущего, покочуйте по Сети. Даже на людей, гикнутых по поводу других fiction-вселенных, способны произвести впечатление истории о рождении Slaanesh и гибели богов Eldar, о падении Horus'а, о пожиравших звезды C'tan и их слугах Necrons. Настоящий стереоскопический эффект: в Army Painter'е за вариантами insignia стоят Craftworlds (если вы разглядываете Эльдар), блуждающие пристанища древней расы изгнанников, сильно отличающиеся по характеру и ценностям обитателей. За кастомизацией цветов своей армии сокрыто святое: кропотливое раскрашивание мельчайших частей оловянных солдатиков с помощью кисточки из нескольких шерстинок с беличьего хвоста.

Во время миссий Order-кампании игрок иногда переключается между Imperial Guard и Eldar; а когда возвращается обратно, обнаруживает свое первое воинство сильно помятым. Стоят, негодяи, до последнего; то есть стоят, и все.

Вопрос «почему новая играбельная сторона не Tyranids и не Tau, а Imperial Guard?» архинеофитский. Обе кампании Winter Assault центрированы на Титане, огромной боевой машине, разбросанной по поверхности планеты Lorn V. То, что помешать растленным Chaos Space Marines наложить лапы на приз отправляются не Space Marines, а именно регулярная армия, Imperial Guard, абсолютно логично. Потому что находящийся под командованием игрока и генерала Sturnn'а 412-й полк сформирован на планете Cadia, что в Cadian Gate, единственном устойчивом проходе в (а скорее из) Eye of Terror, средоточия Хаоса.

Несмотря на то что Cadians с детства учатся стрелять и разбирать на время лазерные ружья, имперский рядовой существенно слабее космопеха. В кампании оригинальной игры заморыши в касках бледно смотрелись рядом с имплантированными, направленно-мутированными аугментированными суперсолдатами, а умирали чрезвычайно быстро. Танк Leman Russ (названный в честь одного из Primarchs) выглядел огородным пугалом в гуще хайтека элитных войск. До выхода Winter Assault у непогруженного в WH40K-вселенную человека возникал вопрос: как из этого можно собрать боеспособную (и сбалансированную для скирмиша) fighting force? И каково ею будет играть?

Правильный ответ: несколько тяжелее, но интереснее, чем Space Marines. Видите ли, сверхчеловеки будущего через все проходят аки нож сквозь масло. Партия за Space Marines — победоносное шествие с начала до конца. Под своими шлемами они наверняка постоянно жуют мятную жевательную резинку, не выплевывая ее даже перед смертью. В этом маловероятном случае их не жаль — профессионалы, сардаукары, у них



работа такая. С Imperial Guard не так — у них нет толстенной брони и суперпушек, а только каска, бронежилет и лазерное ружьишко, все тридцативосьмитысячелетнего дизайна. Перед тем как их подстрелят, сожрут, затопчут или расчленят, они успевают простодушно воскликнуть: «Look at the size of them!» — потому что любой противник как минимум вдвое крупнее.

В начале скирмиш-партии или миссии имперские солдаты не поднимают голов. Они прячутся внутри зданий, отчаянно отстреливаются, эшелонами гибнут от клешней Defiler'ов. Они легко отчаиваются и паникуют, с трудом выцарапывают каждую Strategic Point, цепляются и держатся за каждый Listening Post. В промежутках между вражескими атаками, между починкой и восстановлением попорченных сооружений понемногу отстраиваются новые, делаются апгрейды. В бой вступает техника и дуболомы Огрины, «легальные» мутанты. И fighting weakness наконец-то становится fighting force, живой волной (ага?), при поддержке танков сметающей все на своем пути. И как дежурный венец творения — Baneblade, несокрушимая ползучая крепость, ядро атаки, валун, который тащит за собой прилив. Злорадный смех «Mwahaha»; разозлиться в начале каждой миссии и в каждой воздать сторицей!

Даже если играть в WH40K не по сети, как разработчики-орденоносцы (см. Тему номера), там все равно будет присутствовать power struggle: армия игрока не совокупность частиц, а поле; она должна одновременно быть везде, но больше (гуще) всего там, где мозг руки-с-мышью чувствует изменение напряжения, возросшую уязвимость позиций или излишнюю концентрацию сил. Играя за Imperial Guard, динамично рассредоточиваться удобно — абсолютное большинство ее сооружений соединяется подземными туннелями, и быть в разных местах лишь немного труднее, чем биясь за Eldar (потому что условное переползание, конечно, медленнее наглядной телепортации); но почти всегда можно успеть поправить положение.

Imperial Guard — наипервейшая причина привлекательности аддона. Конечно, Титан; конечно, вам покажут Necrons и даже дадут убить нескольких; конечно, то самое орочье «WAAAGH!» оригинальной игры — единственно возможная характеристика степени погружения игрока в разделывание врагов на кровавые ошметки (кто сказал «Дьябло»? это было слишком давно). Но все-таки — пафос. Имперская регулярная армия не элитные эсэсовцы-энкавэдэшники (которым устроить родной планете Exterminatus — раз плюнуть), это миллиарды призывников (балалаечников-бализетчиков с напрасными планами на жизнь), забритых из тысяч миров, вынужденных защищать несколько меньшее зло от несколько большего.

За Родину, за Императора, за задымленные forge worlds. Против Хаоса, Орков, демонов и одержимых демонами машин. В надежде, что все это кончится (хотя, говорят, главные силы Тиранидов уже приближаются к Млечному Пути)... Грязный ремешок каски «Сфера» натирает кожу. За спиной обзывается «псами» старый боевой товарищ Commissar; если побежишь, расстреляет — тоже тридцативосьмитысячелетняя практика (зато хоть не сотрут



память, как преступникам, и не сделают Servitor'ом). Впереди гигантские Squiggoths, но они менее опасны, чем эта жирная скотина в фуражке и с саблей...

Это все угол наклона камеры, конечно. У Imperial Guard свой, гм, визуальный стиль. Здания шлепаются на поверхность особенным, неповторимым образом, мягче, чем у космопехов. Гусеничные Hellhounds жгут инсулы еретиков шкворчащими струями плазмы. Carryall, который приносит технику, похож на функциональный аналог из Aliens — и немного на советский вертолет КБ Миля...

В общем, мы не против еще одного аддона (желательно от самой Relic). Интересно, DOW Engine нарисует щупальца как следует? Черт возьми, до какой же степени Zerg были слизаны с Tyranids!..

Обязательно полюбуйтесь на Комиссара в упор. Какая идеальная, однородная амальгама Бормана, Берии и любого эльпрезиденте с военным прошлым из Латинской Америки!

игра 12

жанр **FPS-хулиганство**
платформа **PC (Windows 2K/XP), Xbox**
ведущий разработчик **Роман Рыбарич (Roman Ribaric)**
композитор и сценарист **Дамиан Мравунац (Damjan Mravunac)**
арт-директор **Адмир Елезович (Admir Elezovic)** | ведущий программист **Ален Ладавач (Alen Ladavac)**
разработка **Croteam**
издание **2K Games** | издание в России **«1С»**
дата релиза **Октябрь 2005 г.**
минимально рекомендуемое железо **Pentium 4 2000, 512 Мбайт ОЗУ, DirectX-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, 2,6 Гбайт на жестком диске**

SERIOUS SAM 2

ФРАГ СИБИРСКИЙ

О принципах композиции

Курится вулкан. — Маскировка. — От торфяных болот. — Мои окурки. — Бой будет вечным, если доживем. — Без курса.



Хотите обсудить заголовок? Сперва мы воздадим по заслугам умелому, остроумному, совершенно небюджетному первому эпизоду Serious Sam 2 (SS2, www.serioussam2.com), аркадного шутера от первого, преимущественно, лица. А потом все-таки поговорим о принципах композиции.

В первом (пилотном?) эпизоде новый движок (который не фонтан, но умеет вырисовывать пространства на астрономические дистанции), неусталый дизайн и немыслимые для «Сэма» новшества вроде пилотируемого мяча-убийцы и сюжета сошлись и породили маленький, но безусловный шедевр. Вы не поверите, что имеете дело с «Сэмом», бюджетным шутером, авторам которого не надо никому ничего доказывать. За двадцать баксов купят и без доказательств или же не купят (точнее, купят, но Quake 4 или F.E.A.R.), какие доказательства ни предъявляй. Увы, это не второй «Сэм» каков он есть. Это второй «Сэм», каким он мог бы стать.

Растительность, деревушки и водопады: это стиль «удавись, Far Cry», или, может быть, стиль «убей себя, Giants: Citizen Kabuto». Уровни цветут. Улюлюкающие туземцы с большими ушами. Архаичные летательные аппараты в небе, их преследуют истребители, сверкающие дропшипы сбрасывают десант. Доспехи сияют в высокой траве, на заднем плане курится вулкан. Сэм ездит на турбоцикле и плюющемся динозавре. Каждый аркадный акт замотивирован: игрока не просто запирают на поляне и приказывают истребить всех. Это осажденная гадами деревушка с невинными местными жителями. Жители бегают туда-сюда, симулируя панику, палят из бластеров и базук, помогают Сэму аптечками и боеприпасами. Идет столкновение пасторальной и техногенной цивилизаций (цивилизаций! В «Сэме»!), параллельно сталкиваются аркадный и сюжетный шутеры. Среди замечательных дизайнерских находок (враги до горизонта. То есть правда до горизонта! А ты за турелью) рождается, как звезда, шутер новый и лучший, шутер, которому еще не придумано названия.

SS2 получил 8,2 (господи!!!) из 10 на IGN и 6,9 из 10 на GameSpot. Общий тон: «двадцать баксов, чуваки!»

Это уже не тупиковая аркадная ветвь. Этот FPS может себе позволить баталии в масштабах, недоступных шутеру сюжетному. На пределе уровня возникает огромный механаук, стреляющий на упреждение, точно имп из DOOM 3. Стандартный суббосс в конце отрезка сюжетного шутера. Но одолеешь его — появится еще десяток таких же огромных механауков!

Если честно, геймплей не то чтобы радикально изменился. Поляны, коридоры, залы, в которых запирают, все еще угадываются. Но какой все-таки роскошный обман (в первом эпизоде)! Какие усилия по мотивации происходящего (тоже в первом)! Есть множество разрушаемых укрытий. Прятаться в них не обязательно, но можно. Это придает боевому процессу «Сэма» (два шага вправо — прыжок влево, не отпускай гашетку) иллюзию тактической глубины. Да еще NPC!

Турбоциклы и турели, конечно, сводят к нулю все усилия по балансировке оружия (боекомплект у машинок бесконечен, а бьют они сильнее всего сэмоарсенала, вместе взятого), зато разнообразят действие. Видит бог, «Сэму» нужно разнообразие.

Ну, и сюжет: кросскультурные шутки, в массе удачные (хоть и грубые, грубые!), в конце первого эпизода убили и съели гигантскую обезьяну.

Вы знаете, первые восемь уровней SS2 раздавили меня. Настраивался-то на сиквел к шутеру, породившему самый унылый и однообразный подвид FPS (а жанру и в самых лучших проявлениях присуща монотонность), но это же, простите, совсем как настоящая игра! Новый подвид! Новая Croteam (www.croteam.com)!

Но рождение нового поджанра мы праздновали недолго. Девятый уровень: болотный низ, болотный верх, стороны тоже болотные, бормо-

тание про «мир гигантских растений», узкие дорожки, соединяющие платформы посреди трясины. Просветов нет. И это после почти абсолютной свободы первого эпизода! Вместо буйства врагов, вместо брони, дропшипов, топоров и огров — ведьмы на метелках и в котлах. Плюс застывшие гусеничные снайперы. Более убого сделать нельзя, как нельзя и более неприятно, скучно, беззубо, однообразно и т.д. Хуже уже, кажется, некуда.
Но так кажется до момента истины: в один ужасный миг ты понимаешь, что разработчики не просто проявляют отсутствие фантазии, хорошего вкуса, представлений о том, из чего и как получается играбельный FPS (выходит, после первого эпизода команду разработчиков перебили и заменили доппельгангерами? Кто же тогда давал нам интервью?!), они еще и прицельно пародируют «Дайкатану». Болото. Дорожки. Все становится мучительно ясно. Остальные уровни SS2 — пародии на популярные FPS. Есть уровень с поездкой от побережья до побережья, как в HL2. Есть инфернальный уровень, как в DOOM, с рогатым черепом неизвестного животного, как в Unreal Tournament; более того, босс на этом уровне — очевидная и довольно обидная карикатура на Клиффа Блежински. Туда, наверное, графу Клироффски и дорога, но не слишком ли это легкомысленно?
А вот и точная копия открывающего ролика Quake 3: Arena. Вот и орбитальная тюрьма, как в «Хрониках Риддика». Понимаете? Авторы отказались от своего стиля, от своего голоса в пользу нелепых пародий, карикатур, выпадов — не только в сюжете, но и в дизайне. Фантазии у них не больше, чем у продюсеров фильмов «Аэроплан» и «Оч. стр. кино-3». Свободное от копирования дизайна известных шутеров время они посвятили моделированию титанических пивных банок и циклопических раздавленных окурков. Уровень из пивных банок и окурков! В коммерческой игре! Я содрогаюсь, когда представляю, как отозвались бы о таком творении на любом уровнестроительном конкурсе. Арбитры таких конкурсов ОЧЕНЬ любят уровни на тему «Моя школа» и «Мой офис», вы знаете. А вот в коммерческой, хоть и бюджетной, игре такое, оказывается, можно!
И оглядываясь назад, на тот самый восхитительный первый эпизод, с грустью понимаешь, что первые восемь уровней были не более чем пародией на Halo...
Нельзя сказать, что весь бюджет и все находки Croteam потратила на первый эпизод. Кое-что досталось и остальным, но находки редки, очень редки. Во втором эпизоде, например, надо прятаться от гигантской пчелы под чашей из толстого хрусталя. Хрусталь искажает картинку. Замечательно, по-моему. Или

Уж не знаю, виновата ли в этом параллельная разработка под Xbox, но большинство уровней SS2 выглядят куда хуже, чем положено игре с такими системными требованиями. Дешевка под толстым слоем несвежих спецэффектов.



идея с реалити-шоу на предпоследнем уровне. В остальном же — океан однообразного экшена (враги телепортируются, прилетают на дропшипах, спускаются на платформах, падают, как метеориты, выскакивают из ящиков с призами... Но чаще телепортируются). В лучших моментах это первый «Сэм»: два шага влево, прыжок вправо, не отпуская гашетку. В худших — бледная тень плохой копии первого «Сэма». Все дизайнерские шутки, должно быть, хорошо смотрелись как концепции (сделать уровень в канализации самым красивым уровнем игры, например), но, вы знаете, уровни Unreal и HL2 не самые лучшие арены для первого «Сэма».



«Фотореалистичные» персонажи похожи на китайские пластиковые игрушки.

В припадке феноменального инфантилизма Croteam поместила «Сэма» в антураж сказочного квеста. С заданиями, свадьбой, драконом и лабиринтом из зеленых изгородей. Да-да, лабиринт из зеленых изгородей в «Сэме» смотрится особенно уместно. Делая уровни шаолиньской тематики, авторы так и не смогли определиться, пародируют ли они восточный колорит или общую тенденцию встраивать в шутеры парки тематических аттракционов; в результате, посреди уровня шаолиньской тематики высится парк аттракционов. Нетематический.
Боссы довольно беспомощные, в том числе и финальный (хотя финальная схватка с боссом искупает в моих глазах множество недостатков первого «Сэма»). Обезьяна, побиваемая без участия Сэма, — удачная шутка. Старина Клифф, дракон и гигантский монах, поющий песенки, — шутки не столь удачные. К нормальным боссам можно отнести гигантского шмеля (пчелу? осу?) и робота.
Что-то похожее на голос, на стиль Croteam вновь обретает лишь в последнем эпизоде, когда все ставки уже давным-давно сделаны. Точнее — на последнем (!) уровне последнего эпизода. И это ровно тот же голос и тот же стиль, что и в первой части «Сэма», не лучше и не хуже. Когда Сэма предупреждают, что на последнем уровне его ждет больше гадов, чем на всех остальных, вместе взятых... они ведь не шутят! Гадов миллионы. Приходит и паук (единственный враг, наделенный AI), и тираннозавр с аугментациями, и клоуны-камикадзе, и просто камикадзе, и футболисты, и брокеры-зомби...
Последняя эпическая перестрелка на солидном уровне сложности может занять дни. В батальном крещендо Сэм палит с рук из медной пушки (ядро не останавливается, даже перемолов в кровавую кашу одного, трех, дюжину врагов) и подрывает нейтронные бомбы.
Гигантские и механические высаживаются прямо на голову. Вот оно, счастье, а? Но это я могу понять. Я могу понять и зарождение боссов за спиной, и заводных носорогов, и скучный расстрел бегущих камикадзе. В конце концов, каждому хочется побыть живой циркулярной пилой. Большинству это быстро надоедает, кому-то не надоедает никогда. Ради этого побоища все и затевалось. Но вот какую загадочную функцию несут раз за разом возникающие на одном и том же месте неподвижные снайперы? На тактику боя и сложность они практически не влияют — от выстрелов всегда можно уклониться, это не бегущие гады, которые могут задавить массой. Позиции известны. Лучшее оружие и лучшая точка для убийства — тоже. Так что же это — элементарная подбивка времени прохождения?
Если помните, мы хотели поговорить о принципах композиции. Как вы думаете, можно ли вставлять в игру элемент (ну хотя бы тот же пилотируемый шар) и тут же напрочь о нем забывать? Вставлять другие элементы, о них тоже забывать, почувствовать усталость, сделать пару уровней без новых элементов вообще, в суровом, так сказать, ромеровском (два экз.) минимализме, ненароком вернуться к дизайну своей первой игры, вспомнить про новые элементы, опять начать их судорожно вставлять (но это уже не те новые элементы, что были в начале. Это другие новые элементы), забыть, увлечься издевательством над Клиффи Би, опомниться, сделать из последнего уровня миниатюрную игру, сиквел (или скорее аддон) в бутылке? А как же единство замысла? Как же эстетическая целостность? Драматическая, наконец, оправданность? Ведь мы все-таки рассматриваем КИ как искусство. Не зря же? Представьте, что продукт, подобный SS2, вам пытаются продать в любой другой медии. Да, вот такого Франкенштейна, склеенного из кусков украденных трупов. Продукт, конечно, в чем-то бюджетный. В чем-то «независимый» (понятие в любой медии условное). Но почему только в нашей индустрии при виде ТАКОГО люди не разбегаются с жалобными воплями?

игра 13

жанр **UFO-клон**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
руководитель проекта **Мартин Клима (Martin Klima)** | ведущий программист **Михал Светлый (Michal Svetly)**
арт-директор **Радом Печ (Radom Pech)** | ведущий художник **Дэвид Заплетал (David Zapletal)**
сценарист **Дэвид Эллис (David Allis)**
разработка **ALTAR Interactive**
издание в России **«1С»**
дата релиза **21 октября 2005 г. (дата релиза в России не объявлена)**
рекомендуемое железо **Pentium 4 1000, GeForce TM 5700 или Radeon 9500, 512 Мбайт ОЗУ, 4 Гбайт на жестком диске**

UFO: AFTERSHOCK

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ

Дьявол в деталях

Без цветов и оркестра. — Брат за брата не отвечает. — А жизнь-то налаживается! — Трава в иллюминаторе. — Спешить уже некуда. — Все. Больше нам ничего не нужно.

Признаюсь, перспектива встречи с продолжением UFO: Aftermath светлых чувств в душе не будила. Обида на разработчиков из Брно



за двухлетней давности порнографию, которую издатели пытались выдать за «духовного наследника X-COM», еще слишком сильна. Голем, дурная копия, созданная из подручных средств по образу и подобию Большой игры. Все ручки и экраны на месте, но внутри — затхлая пыль, мышиный помет да паутина. Многие в ЭТО играли — от безысходности, разумеется. Другие бросились исправлять за разработчиками огрехи, достигнув за два года некоторых успехов. Если бы, например, Сергею Климову из Snowball поручили заняться второй частью игры, он никогда не назвал бы ее «Aftershock» (www.ufo-aftershock.com). Куда смотрит Cenega, евроиздатель? Разве можно именовать продолжение провального проекта путем перестановки местами нескольких букв в оригинальном названии? Само собой, толку не будет: только взгляните на эти скриншоты — блеклые, словно убитые отбеливателем текстуры, простенькие уровни, неловкие позы героев — они будто бы стесняются своей вопиющей бедности. Стоит ли вообще тратить на игру время?

Хороший вопрос. Игры на букву «А» — близнецы-братья. Только один из них сильно болел в детстве. И там, и тут вертится грязно-голубой глобус, прячется по закоулкам всякая инопланетная сволочь, трудятся инженеры и ученые, собираются в бой солдаты и висят над землей неопознанные летающие объекты. Два года назад игра на букву «А» выглядела так, будто издатель буквально выдрал ее из рук разработчиков и отправил в печать. Безжизненное тельце Aftermath приняли на руки поклонники — самостоятельно игра передвигаться не могла.

Брат-близнец Aftershock, напротив, пышет здоровьем. Двухлетняя передышка пошла игре на пользу. Нет, не надейтесь — движок старый, к плавающей камере масса претензий, а инопланетяне по-прежнему похожи на персонажей из фантастических B-movies 80-х — совсем не страшные. Но. На этот раз авторам определенно удалось как следует поиграть в собственное творение. Миллион мелких деталей. «Говорящие головы» — персонажи, которые общаются с игроком и вводят его в курс дела. Более или менее толковый тьюториал, трогательная забота разработчиков о тех, кто не знаком с «системой одновременных ходов» (SAS) имени Combat Mission. Встроенные подсказки по каждому поводу. Некоторое подобие интриги в сюжете. Продуманная экономическая система. Добротные экраны меню, качественные модели зданий и техники, увесистый геоскейп и, вы не поверите, трехмерные модели оружия, которые бойцы примеряют на себя прямо в меню «экипировки»!

Уровни стали многоэтажными (догнали X-COM: Apocalypse, хорошо!), корпуса полуразрушенных заводов приветливо распахнули окна и двери — в здания теперь можно заходить, а некоторые особо отмеченные стены можно уничтожить. Другими словами, жизнь налаживается. Деревья зазеленели листвой, на земле появились робкие признаки растительности, инопланетяне вдруг осознали, что кратчайший путь по направлению к цели не всегда самый интересный; авторы робко осваивают пиро-

технические эффекты, бойцы научились танцевать в стиле rag doll (правда, компьютер почти виснет при попытке исполнить очередное па, но «заплатка», уверен, не за горами), а SAS наконец-то приведена в состояние, когда ею действительно можно пользоваться. Да, и еще... Пожалуйста, сядьте. В Aftershock появилась тактическая карта!

Группа инициативных молодых людей, проживающих на орбитальной платформе с гулливеровским названием Лапута, спускается на некогда захваченную инопланетянами Землю, чтобы помочь генетически модифицированной деревенщине разобраться со всякой нечистью. Знакомых государств и границ больше нет, зато есть новые: на своем пути мы встречаем поселения людей, киборгов, псиоников и непримиримых религиозных маньяков. С каждой фракцией приходится поддерживать дипотношения — местные жители помогают ресурсами и пополняют ополчение. Три типа ресурсов — ржавый металлолом, высотехнологичные материалы и инопланетные артефакты — используются для строительства заводских цехов, университетов и, разумеется, производства оружия и техники. Халява закончилась: ни один патрон, ни одна аптечка не достанется вам за красивые глаза — их придется либо изготовить, либо унести с поля боя. Отвоеванные территории соединяются сетью наземных и водных путей, разрушение которых может привести к энергетическому коллапсу.

Местные воины, несмотря на блеклые текстуры физиономий, персонажи на деле весьма выпуклые, — в Altar (www.altarinteractive.com) особенное внимание уделили ролевой системе. В отряд входят не более семи человек, скамейка запасных также невелика, поэтому игрок волей-неволей начинает привыкать к своим героям. Тем более что Aftershock готов предложить своим сотрудникам прекрасную карьеру: набирая опыт, бойцы не только улучшают характеристики, но и по вашему желанию проходят специализированные тренинги. Рейнджер, сталкер, коммандо, лидер или технарь? А может быть, снайпер? Или медик? Учитывая три доступные расы — человек, киборг, псионик, а также свободу распределения заработанных очков между атрибутами, мы получаем немало интересных вариантов. А чтобы окончательно добить нас, чехи разрешили модифицировать вооружение и технику, а также внедрять в бойцов хитроумные имплантаты. Важная деталь: каждый этап личностного роста в буквальном смысле отражается на внешности — а все для того, чтобы намертво прикипела игроцкая душа к собственным Эрикам, Бетти и Дэвидам.

Серьезно модифицированные гр. и физ. движки (а также приведенный в чувство вражеский AI) изо всех сил стараются, чтобы мы не заскучали во время боевых вылазок. Уровни небольшие, около 150 кв. метров, однако благодаря рельефу и вопиющей многоэтажности открывают широкие тактические перспективы, особенно для любителей полежать на крыше со снайперской винтовкой. В миссиях нет ни одного скрипта, а в качестве ландшафтного дизайнера выступает генератор случайных чисел. Все как у взрослых. В Altar ориентируются на приблизительно тридцать боевых миссий для полного прохождения игры, но сколько их будет точно, зависит только от темпа, с которым вы решите отвоевывать планету. Take your time.

Как и прежде, ваши собственные бойцы полностью лишены поддержки искусственного интеллекта и целиком полагаются на мнение командира. Оставьте ребят без приказов — и вы получите группу живых мишеней, которые очень быстро превратятся в мишени мертвые. Полный контроль, как в спортивной машине — никакой электроники. Для многих из нас, избалованных интеллектуальными контекстно-ориентированными интерфейсами в стиле «пойди туда и разберись со всеми как-нибудь сам», подобный аскетизм может показаться излишним. Впрочем, чуткий режим «паузы»





вовремя предупредит вас об опасности — любой Вася сможет остановить игру только потому, что у него, видите ли, «нет приказаний».

UFO: Aftershock не просто копирует внешние черты своего знаменитого деда. Внутри игры есть жизнь — и это самый неожиданный, самый приятный сюрприз этого месяца. Более того, я чувствую в новой игре нечто похожее на собственный авторский стиль Altar. Возможно, это результат работы новой команды дизайнеров? Под скромной, даже смиренной внешностью скрываются опасные глубины. Играть, играть и еще раз играть! Но не сейчас. Не торопитесь бросать свои «Цивилизации», «Эпохи империй», дождитесь локализованной «1С»-версии, а затем пропустите пару патчей. По данным агентурной разведки, к тринадцатому уровню от баланса не остается и следа — соответствующим образом тренированный боец в одиночку без труда выносит всю нечисть на карте. Вы сердитесь? Не стоит... Это же UFO.

Опоздать на встречу с UFO: Aftershock невозможно — игра устарела еще до своего выхода. Впрочем, годы ей к лицу.

игра 14

жанр **Режь'em up**
платформа **PC (Windows ME/2K/XP). Игра также вышла на Xbox и PlayStation 2**
продюсер **Рафаэль Эрнандес (Raphael Hernandez)**
арт-директор **Джефф Гейни (Jeff Haynie)**
ведущий дизайнер **Колин Теннери (Colin Tennery)** | ведущий программист **Джефф Шваб (Geoff Schwab)**
разработка **Cranky Pants Games**
издание **THQ**
дата релиза **Октябрь 2005 г.**
минимально рекомендуемое железо **Pentium III 1000, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0c**

EVIL DEAD: REGENERATION

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

Калтес, кларес, вассер

В каком ухе жужжит? — Хей-хоп-дизайн. — Правой! Левой! All together now! — Семейка Рейми. — Натурально грязная бомба. — Риторическое.

Никто и никогда не видел Зло в потешном ужас-сериале Сэма Рейми «Ожившие мертвецы», — но мы свято верим, что это слетевший с тормозов мотороллер. Или даже мотоблок. Посудите сами: недетски жужжит, гоняет



физикеллой, рубит все любое в компост. Точно мотоблок, что же еще? Новость о его внештатном возвращении не то чтобы страсть как хороша, ведь сносной игроадаптации победительного трэшака человечество не видело с начала времен, а в четвертом фильме Брюса Кэмпбелла не будет вовсе, то есть совершенно. Evil Dead: Regeneration (EDR на санскрите) засим можно считать компромиссом средней пакостности: налицо незабвенный Эш в правильной озвучке («Hail to the King, baby») и с бонусом в лице Тэда Рейми (да, родственник)... И все мыслимые изъяны приставочного жуть-производства — на супротивной чаше весов. Плюс много-много зомби, ибо куда без родимых...

Поверьте: нам ужасно хотелось провозгласить, что на этот раз Зло вернулось по-настоящему, — но... язык не поворачивается. Избитая волынка о приключениях ворованной «Некрономикон Экс-Мортис», книги, которую никак не вернут в дьявольскую библиотеку, от греха подальше, все тянется и тянется. Очередной слабоумный доктор. Неправильно произнесенные слова. И зажужжало.

Особенно прекрасен эпизод, где Зло, безликое и разужасное, досадливо стучит по кнопке больничного лифта. Оч. смешно. В духе Цукеров.

Ах, мы забегаем вперед! Непростительное преступление: приставочные экшены этого терпеть не могут, их салазочная конструкция позволяет катиться лишь из начала в конец, строго и неумолимо, ни шагу назад. Дальше вы сами знаете. Старина Эш, злонокаутер, выгрызает путь из лабиринтов психдиспансера, чтобы попасть в закоулки кладбища, чтобы пройти подземным могильником, чтобы выйти в симпатичном лесу, чтобы свалиться в кромешную темноту угольных шахт... Пожалуйста, не обращайте внимания на предметные указатели — они описывают лишь тематические скопления текстур для одной и той же незамысловатой карты. Хоп, и ты в доках. Хоп-хоп — теперь в руинах. Хей-хоп — уже в аду! Текстуры меняются, словно слайды в проекторе, суть вечна: набор коридоров, пара тупиков, штук пять комнат для пилоприкладных игрищ, площадка для игроспасения. Отксерьте в надцати копиях, скрепите скоросшивателем. Перед ва-

ми готовый мультиплатформенный хит Evil Dead: Regeneration!

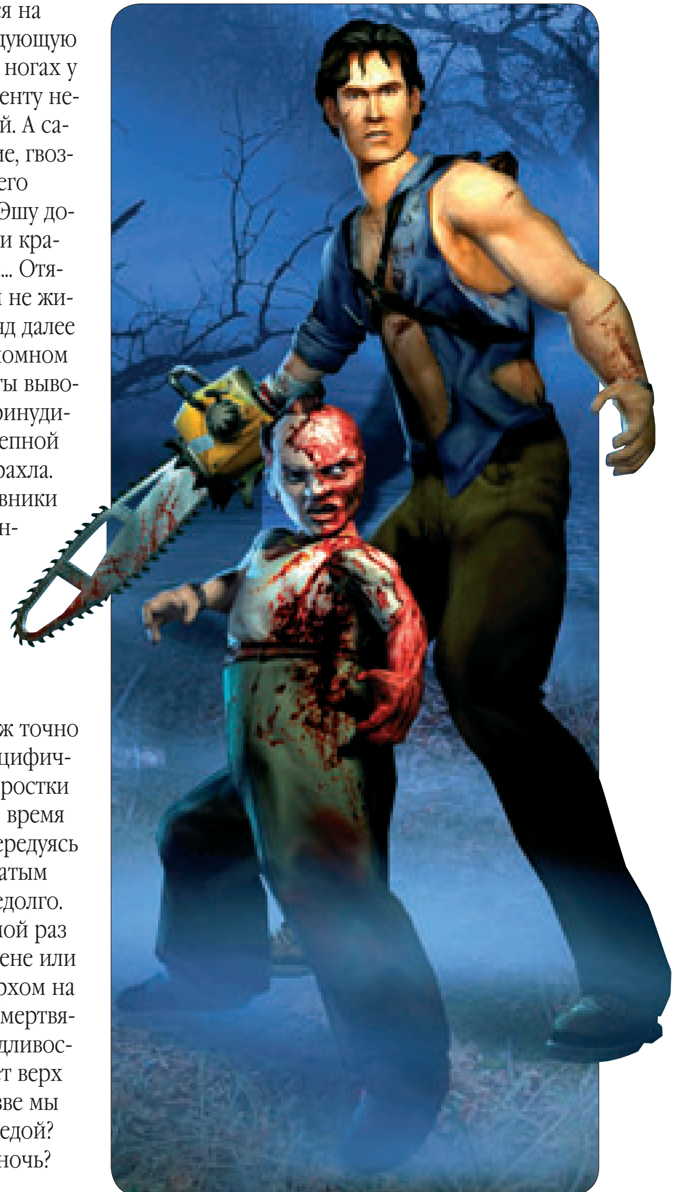
Цитировать широко известные факты из истории конфликта Эша с Мотоблокозлом здесь и сейчас мы не собираемся — невежественные в отношении кинофундамента «Оживших мертвецов» примитивы пусть отправляются стыдить себя в угол полчаса. Всем остальным будет приятно узнать о присутствии в игре не только культовых аксессуаров — дробовика и бензопилы, но и новых инструментов хирургического вмешательства во внутренние дела мертвяков. В виде особого дара собственникам ПК-платформы девелоперы закрепили за каждой из мышекнопок (извращенные владельцы пятикнопочных агрегатов — молчать!) по героической руке, поэтому переламывать злонамеренные хребты в Regeneration можно очень вдохновенно. Правая пилит, левая охаживает премиальным свинцом, обе довольны. Комбинации — угадали! — слабозапоминаемы и подразумевают морзяночное выбивание точек-тире ради сомнительного результата спецанимации. То ли дело опорожнить в упор обрез и немедля заполировать огнеметом! Чудненько, как в кино.

Нарисовавшим было радужную картинку лубочной и затяжной стрелецкой казни рекомендуется начать набросок сызнова. Мультиплатформа строго регламентирует конфетность происходящего на экране: полстакана текстур, две ладошки полигонов, продвинутые графические эффекты вышли в сад на прошлой неделе. То есть действо нескрываемо уродливо и введет в соблазн только незрячего. Regeneration берет вульгарным нахрапом — аккуратно изолирует Эша на каждой опушке (платформе, площади, холле) и ну бичевать! Зомби впархивают сквозь крепко заколоченные двери, из ровной текстуры пола выпуляются скелеты, из чистого воздуха являются полтергейсты. Охапками. Вся эта гадость патентовано кривляется, вопит, скоморошничает, как завещал великий Рейми. Спасибо ему, кстати. Без звукоряда Regeneration могла со свистом пролететь мимо рецензионной тетрадки прямотоком к дядюшке Гадесу.

С семейкой Рейми у EDR особые отношения. Законнорожденный братец режиссера Тэд Рейми озвучивает в игре персонажа по имени Сэм. Милая шутка, особенно в свете некоторых замечательных подробностей. Экранный Сэм лилипутского роста, паскуден, скабрезен, физиологически рвотнопозывен и совершенно, то есть абсолютно, мертв. Классический сателлит настоящего героя. В поздних частях «Смертельного оружия», откуда, по всей видимости, и был одолжен незаменимый крошка Сэм, его первоклассно играет Джо Пеши. Помимо неожиданно комичных реприз на двоих (посреди глубокого подземелья, между акробатическими трюками: «А теперь, милый Эш, давай обменяемся историями дефлорации — укромнее места нам не найти!»; и так далее до бесконечности) Сэм, он же «Огрызок», он же «Окурок», обеспечивает Regeneration оригинальнейшим видом оружия. Самим собой. По причине совершенной неистребимости AI-помощник Эша становится жертвой бессчетных тщательно срежиссированных смертей — и двигает сюжет. Он служит топливом для доменной печи, он лучший кандидат для извлечения тоненького прутика под исполинским валуном. Его скармливают охраняющему порталы (не спрашивайте) демону — три раза подряд. Затем еще три раза. И еще. Сэм с чмоканьем разлетается на кровавые булки и в следующую секунду возрождается в ногах у Эша с подходящей моменту нелицеприятной репликой. А самое главное — внимание, гвоздевой момент игры! — его можно пинать под зад. Эшу достаточно выбрать цель и красиво отработать пыром... Отягощенный интеллектом не живой и не мертвый снаряд далее функционирует в автономном режиме. Рядовые скелеты выводятся из строя путем принудительной сепарации черепной коробки от прочего барахла. Более серьезные противники на несколько секунд концентрируют внимание только на изрыгающем непечатное малыше — идеальный момент для Эша и его орудий труда.

Не «Семейка Адамс» и уж точно не «Армия тьмы» — специфично, но занятно. Слабые ростки стендап-шоу некоторое время удерживают интерес, чередуясь в том с резвым дураковатым геймплеем. Впрочем, недолго. Когда Сэм в плюс седьмой раз ползет сквозь дыру в стене или в плюс десятый едет верхом на титанических обмеров мертвяке, ощущение несправедливости происходящего берет верх над всеми прочими. Разве мы не чистили зубы перед едой? Разве не мыли руки на ночь? Так за что?..

Защищенное законом об авторском праве лицеподобие Брюса Кэмпбелла — пожалуй, единственная аутентичная конструкция из полигонов на всю Regeneration.



игра 15

жанр Тактический шутер
платформа PC (Windows 2K/XP), PlayStation 2, Xbox
ведущий разработчик Ник Кук (Nick Cook)
программист Алекс Маклин (Alex McLean)
продюсер Пит Джонсон (Pete Johnson)
разработка Pivotal Games
издание Eidos Interactive
дата релиза 30 сентября 2005 г.
минимально рекомендуемое железо Pentium III 1500, 256 Мбайт ОЗУ, DirectX-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, 2,5 Гбайт на жестком диске

CONFLICT: GLOBAL STORM

ФРАГ СИБИРСКИЙ

Голубой снег

По обмену. — Уличное. — Термо. — Чужие и свои. — Парень с аптечкой. — Где?!

Pivotal Games (www.pivotalgames.com) неисправима. На собственном (опять «до неузнаваемости» переработанном) движке, без оглядки на тенденции и правила индустрии, зато проявляя фирменную тематическую нечистоплотность, ребята из британского амбара делают низкобюджетные тактические шутеры. Наверное, образцовые. Четверо наших в глубоком вражеском тылу... На этот раз глубокий вражеский тыл — родная улица.

Звук — есть! «Перезаряжаю!», «Патронов мало», «Убегаем!». А украинская разновидность террориста орет: «Американцы!!!» — в точности как в первой Ghost Recon. Все это способствует и навевает.



Иракцев побили, вьетнамцев побили, опять иракцев (для разнообразия) побили, теперь можно озаботиться и охотой на глобальный терроризм. А он, как известно, повсюду. Какой простор для дизайна уровней, правда же? Сюжетное: Фоли забыли в Колумбии во время попытки застигнуть гадов в родовом гнезде. Всем известно, что террористы, сладко посапывая, спят в обнимку с мешками героина. В команду, впервые в истории серии, пришлось взять даму. Снайпера Кэри Шерман. «Во Вьетнам бы тебя, дура!»

Лучшие перестрелки Conflict: Global Storm (www.conflict.com/globalstorm) не сельские, а городские. Есть, есть тут заснеженные пустоши и джунгли, знакомые до тошноты (в Conflict: Vietnam я насмотрелся джунглей на несколько жизней вперед), но ползать по южнокорейскому мегаполису с пулеметом и тепловизором куда веселее. Террористы сидят в кинотеатре, ездят в метро, прячутся за рекламными щитами. Паранойя! По счастью, на улицах нет никого, кроме полицейских и террористов. Или к сожалению?

Какая все-таки смена темы после мириадов зарисовок «пулеметное гнездо, бронетранспортер, низколетящий вертолет»! Global Storm доказывает: в Pivotal все-таки умеют делать уровни. Любой, даже самой странной (украинская фабрика по производству пестицидов?) тематики. Движок, хоть и переработанный, — ничего особенного, ресурсов суровый минимум, боевая система, гм, специфическая. Остается выцарапывать дизайном.

Вы знаете, на уровни Global Storm при других обстоятельствах можно было бы даже любоваться. Но они слишком темные. Без тепловизора (желтое, зеленое, красное и на фоне голубого снега) играть нельзя. Можно, конечно, попробовать с прибором ночного видения (только зеленое), но его то и дело зашкаливает. В отличие от тепловизора.

Уровни играбельные. Если в игре четырнадцать миссий, если миссии эти состоят преимущественно из длиннющих коридоров и огромных залов, если на лице у тебя тепловизор, если механику ты знал вдоль и поперек еще до первого уровня, но если при всем этом игра ухитряется приковывать к себе внимание и поддерживать саспенс войны до четырнадцатого... Что ж, ребята. Хочу пожать вам руку.

Чтобы прикончить врага, его надо окропить неким числом снарядов. Система попаданий тут не качественная, а количественная. Это способно раздражать. Как и то, что бегущие бойцы опускают оружие и, совершенно внезапно оказавшись нос к носу с террористом, должны медленно и мучительно изготавливаться к стрельбе. Тактическое управление — на большого любителя. Пользоваться им, правда, не обязательно.

В Global Storm редко встречаются ситуации, в которых командой надо управлять, и нет ни одной ситуации, в которой командой надо управлять тактически. Go-codes нужны для засад, для синхронного освобождения заложников, для хи-

ругически точных маневров. Global Storm же есть скорейшее истребление лезущих изо всех щелей террористов. Они атакуют волнами! Враги дрессированы до степени обхода с флангов и укрывания себя за колоннами. AI трудно записать в тактические гении (хоть разработчики и не стесняются), но, опять же, это не та игра, в которой можно проявлять тактический гений, что на ближней, что на дальней дистанции. Вероятно, врагов, закладывающих самые сложные тактические маневры, убивают первыми.
AI дружественный умеет а) не заблудиться и б) погубить все живое плотным огнем из пулеметов, дробовиков, штурмовых винтовок и гранатометов. Даже сидя в джипе. Все происходит одновременно: снайпер снимает часового, в пулеметное гнездо влетает ракета, по пехоте садят из двух стволов. Вообще-то Global Storm можно было бы проходить и в одиночестве — если бы позволили одному бойцу нести штурмовую винтовку, снайперскую и пистолет-пулемет с глушителем. Тактической разницы никакой. Это игра на скорость стрельбы и перемещений, здесь можно обойтись без прикрытия с флангов. Тем более что про прикрытие с флангов AI то и дело забывает. Особенно когда сидит в джипе. Но вот так, в лобовой атаке, квартетом гораздо веселее.
Тактические все-таки тонкости? Первая: стоящий выше выигрывает. Надо занимать самую высокую точку в округе и не слезать с нее, пока все враги не будут мертвы. Вторая: отряд существует, пока жив хотя бы один парень с аптечкой. Жизнь полна неожиданностей. Выползая из канализационного люка, вполне можешь попасть под кинжальный пулеметный огонь. Поворачивая за угол — напороться на броневик. Забираясь на вышку — нос к носу столкнуться с вертолетом. При любом из этих раскладов погибает вся команда. Оставляйте парня с аптечкой в прохладном, сухом, недоступном для детей месте, хорошо?
Ну и третья: гранатомет, как и паспорт, рекомендуется носить с собой. Это ключ к отдельным фрагментам уровня. При разумной экономии и некотором навыке стрельбы не придется каждый раз ползать за базукой по всем окрестным складам.
К слову, количество сохранений по-прежнему ограничено. Опять подвластно сбору и применению вражеское оружие и магазины к нему. AI-друг так и не избавился от дурной привычки расстреливать все доверенные патроны и разбазаривать все препорученные аптечки. Необходимы меры дисциплинарного воздействия!
Серия Conflict всегда считалась несерьезной, младшенькой, тактическим шутером-лайт, в нее играли, чтобы отвлечься от больших и могучих, от игр с настоящей тактикой, физикой, оружием. Но где, позвольте спросить, все большие и могучие сейчас? Что стряслось с Raven Shield? Как назвать то, во что превратилась Ghost Recon? Нет, милые, здесь и сейчас Global Storm — ЕДИНСТВЕННЫЙ рабочий тактический шутер. Pivotal Games просто пересидела всех конкурентов: нет уже ни Operation Flashpoint, ни Hidden & Dangerous, и от Conflict: Global Storm получаешь совершенно неприличное удовольствие.

Внутрикомандный менеджмент огнестрельного оружия — по-прежнему важная часть Conflict. Они же как дети. То все патроны расстреляют, то с пистолета не переключатся, то будут упорно использовать архаичную советскую винтовку вместо высокотехнологичной немецкой... Подбирать и распределять своими руками.



игра 16

жанр **Stealth action**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP). Игра вышла также на Xbox**
автор сценария, исполнительный продюсер **Карел Папик (Karel Papik)**
ведущий программист **Патрик Рак (Patrik Rak)** | ведущий дизайнер **Томаш Сеп-Плухарик (Tomas Sep-Pluharik)**
анимация **Радо Турко (Rado Turko)** | звук **Ян Душек (Jan Dusek)**
разработка **Mindware Studios**
издание **DreamCatcher** | издание в России **«Акелла»**
дата релиза **Октябрь 2005 г.**
рекомендуемое железо **Pentium 4 1700, 384 Мбайт ОЗУ, видеокарта уровня GeForce 3 и выше, 1,7 Гбайт на жестком диске**

«COLD WAR: ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ»

СЕРГЕЙ ДУМАКОВ

Водка и папиросы

Ностальгия оправдывает всё. — Следовать эталону. — Центричность. — Моделист, конструктор. — Освободите жанр. — Что делать с напрасными ожиданиями. — Мысль!

В Советской Армии было запрещено носить бороды — в реальности Cold War колоритные мужчины с недвусмысленной растительностью на лице охраняют Главное Тело Страны.



Вот вам суровая правда жизни: отныне в список неоднозначных пороков можно смело заносить тоску зеленую. Лень двигает прогресс, тоска депрессивного болотного цвета способствует появлению таких искренних продуктов, как Cold War (www.coldwar-game.com, для пущего лаконизма CW). Немногоцветный комикс, который представляет собой игра, — не что иное, как самый настоящий памятник. Памятник целому направлению медиа-индустрии, направлению обессиленному и дряхлому — про него даже не скажешь «одной ногой в могиле», куда там, оно уже практически слышит стук черного земляного дождя по собственной гробовой доске. Комми-фильмы, комми-книги, комми-передовицы и радиопостановки: где они теперь? В какой художественной преисподней? Последний из последних, вышедший из моды, стремительно теряющий свое достоинство — где вы, мистер Бонд? Нигде — и не потому, что «время прошло». Получилось совсем по-другому, в духе несмешного исторического анекдота: географическая единица, которую с чувством описывал в своих фолиантах Ян Флеминг, оказалась куда интересней, куда живописней, чем реально существующая. СССР по версии CW — это именно флеминговский СССР. Здесь злой хозяин Лубянки вынашивает план свержения либерально настроенного президента с помощью ядерного оружия, изготовленного в Чернобыле; глава государства назначает встречи в мавзолее («прямо напротив саркофага»); в кремлевской пыточной с потолка свисает гипертрофированная, не оставляющая сомнений в своей функциональности петля. Никакой, конечно, «достоверности» в игре нет и быть не может, но, удивительное дело, внутреннего неприятия этот факт не вызывает. Мы бродим по улочкам-коридорам-катакомбам потрясающей полумифической страны — той, которой она никогда не была, и одновременно той, какой она существовала в сознании всего мира. Ах, если бы оно было так, как вы себе представляете, господа! Отдадим должное Mindware Studios (www.mindwarestudios.com) — со стилистической составляющей девелоперы справились на «отлично». Истерический главный герой с лицом Джонни Деппа — то, что нужно; неожиданно модернизированный фотоаппарат — то, что нужно; автомат по выдаче пирожков — черт возьми, то, что нужно. Москва заезжего репортера Картера по-настоящему, почти классически мрачна и негостеприимна: сначала она встречает его хлестким, колючим ливнем, чуть погодя швыряет под колеса агрессивно настроенной «Чайки» (они и вправду были так красивы?..), немного спустя бьет холеным лицом о грязную решетку одиночной камеры. Все это происходит очень быстро, и действия журналиста растерянно-спонтанны — пока что он простой наблюдатель, попавший в очень непростую ситуацию. Недоумение сменится яростным желанием выжить — но это придет потом, когда м-р Картер познакомится с советскими спецслужбами ближе (как трогательно выглядит благородное негодование Мэтта, когда он узнаёт о том, что ему отказано в праве на адвоката. Во всех правах, если быть точнее). Впрочем, если бы дело было только в красиво нарисованных автомобилях. За похождениями журналиста действительно интересно наблюдать! Его фигура бережно вписана в сюжет, игровая логика не

довольствуется простой концентрацией на волевых решениях протагониста. Простой пример: герой, хоронясь в редких темных закутках, ожидает появления мерзавца Баринского — у того должен состояться важный телефонный разговор, который совершенно необходимо подслушать. Но Баринский в условном месте не появляется, хотя никаких причин тому быть не должно. Оказывается, супостату захотелось свежей сдобы, и он свернул к ближайшему автомату. Просто так, потому что захотелось, — и все приготовления идут насмарку: усыпленный охранник очнется, оглушенный рабочий придет в себя и поднимет тревогу. Окружающий мир не просто реагирует на перемещения беглого репортера, он старается при этом еще и жить своей жизнью: начальник костерит подчиненных, сержант предупреждает коллег, что собрался на перекур, скучающий солдатик жалуется на отсутствие спиртного — все это можно и должно использовать в своих целях: Картеру на пути попадутся и водка, и папиросы. Ими можно отвлечь противников — а можно, наоборот, приманить. Кроме того, используя найденные чертежи и мусор, валяющийся под ногами, писака со временем научится мастерить эфирные бомбы, тряпичные глушители и осколочные снаряды! Сборка всевозможных приспособлений — вообще одна из самых интересных составляющих игры. Постепенно техническая мысль журналиста становится все изощреннее: пластиковые пули сменяются расширенной пистолетной обоймой, усыпляющие снаряды — настоящими гранатами. Всего в нашем распоряжении около тридцати разнообразных устройств — и каждое из них, вопреки ожиданиям, востребовано. Еще интереснее то, что ассортимент деталей этого конструктора весьма ограничен, и всякий раз игрок вынужден делать нелегкий выбор: вот эта повязка или вон та бомба? Снаряды для рогатки или патроны к пистолету?

И все же без досадных промахов не обошлось: основной — игра очень неуютно чувствует себя в рамках stealth action. Ей хочется быть просто экшеном, безо всяких там приставок. Картер с самого начала не ограничивает себя в средствах, истребляя агентов КГБ пачками, неожиданный спутник уверяет его в том, что ничего предосудительного в этом нет. Редкие исключения — ключевые сюжетные фигуры: в них нельзя стрелять, не выведав какой-нибудь ТАЙНЫ. Выведав — можно. Так, будучи высунутым на три четверти из окна, очередной злодей охотно расскажет вам все, что знает, — и, конечно, будет убит. Баланс сил тоже играет на руку: журналисту по большому счету не нужно прятаться — он один в состоянии справиться с полудюжиной врагов. Если те вызовут подмогу — он справится и с подмогой. И с подмогой подмоги, и со случайно подвернувшимися под руку гражданскими (которых не позволяется отправлять на тот свет — зато можно усыпить, спящий «товарищ» вряд ли очнется раньше, чем завершится текущий уровень). И ведь нельзя сказать, что противники слабы: они видят Картера сквозь стеклянные двери и витражи, слышат его шаги в соседней комнате, способны за пару секунд всадить в него всю обойму. Но репортер силен: этих самых двух секунд он попросту никому не даст. Он быстрее и выносливее охотников, что само по себе плохо вяжется с заданным жанром. А ведь относительно невысокая скорость передвижения героя (даже в предельном режиме он не бежит, а... спортивно ходит) поначалу вызывает недоумение. Но потом понимаешь, что будь Мэтью Картер еще быстрее, его вообще ничто не остановило бы! Авторы, с одной стороны, ограничены традициями умирающей тематики, с другой — стараются держать тот высокий темп, который задали в дебюте... Но в итоге получается, что собственно элементы «выживания и незаметности» можно найти лишь в бонусных режимах прохождения. Еще один минус, сильно портящий общее впечатление, — печальная бедность советских интерьеров. В том смысле, что внутренняя отделка мавзолея как две капли воды напоминает подвалы Лубянки, а подвалы Лубянки — точная копия Чернобыльской АЭС. При всем том графический и интеллектуальный потенциал CW высок. Авторам удалось на удивление точно передать безысходность эпохи, где-то, впрочем, чересчур гротескно (да и бог с ними, с ИК-ограждениями и булочными автоматами). Им хватило терпения и чувства такта не переходить границу между стилизацией и пошлостью — монитор показывает картинку, которую мы и ожидаем увидеть в игре «про шпионов и КГБ», не перегибая при этом палку и не скатываясь в балалаечный лубок. Беда в другом. Беда в том, что наши чешские друзья, взяв быстрый старт, не смогли удержать планку до конца. Обезоруживающее (тем, что знакомо с пеленок) убранство дает надежду на адекватное продолжение — но продолжения не следует. Они повторяются из уровня в уровень — все эти бюсты и статуи, все эти лозунги (на правильном русском. Согласен, «Граждане, берегите леса!» на украинской

А какой замечательный ход с сейфом! Код сейфа, кроме хозяина, знают лишь двое, каждый — свою половину. Потратив на выяснение заветных цифр уйму сил, мы узнаем Очень Секретную Комбинацию... Поверьте, это того стоит!



атомной смотрится несколько неожиданно. Но — на правильном русском!) и газетные вырезки на стендах, на глазах рассекая игру на две неравные половины. CW не «Догвилль», начерченную мелом полоску здесь трудно считать стеной.
Иногда одной искренности недостаточно. В случае с CW так и вышло: недостатков у игры не меньше, чем достоинств. Тем не менее итоговая сумма находится в положительном секторе наших умозрительных осей отсчета, и мы вправе рассчитывать на развитие — мы не согласны даже на стагнацию, Mindware. Как бы там ни было, у чехов получилось — и непременно получится еще раз. А пока... что ж, мы, кажется, благодарны — в том числе и за неожиданную мысль: пожалуйста: нет, правда, пожалуйста, не стоит тратить силы на разработку современных шпионских триллеров с «нашим» сеттингом. Не надо.

игра 17

жанр **Молодежный экшен**
платформа **PC (Windows 2K/XP), PlayStation 2, Xbox, GameCube, GBA, Nintendo DS, мобильные телефоны, абакус**
ведущий разработчик **Брайан Рид (Brian Reed)**
арт-директор **Крис Соарес (Chris Soares)**
главный программист **Джо Валензуела (Joe Valenzuela)**
разработка **Treyarch Invention**
издание **Activision**
дата релиза **Октябрь 2005 г.**
минимально рекомендуемое железо **Pentium III 1200, 256 Мбайт ОЗУ, DirectX-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, 3,5 Гбайт на жестком диске, аналоговый геймпад**

ULTIMATE SPIDER-MAN

ФРАГ СИБИРСКИЙ

Клевый Спайди

Как бы мораль. — В губы. — Спайди и Джонни. — Веном клевый. — Вольверин тоже клевый. — Случайно.



Комикс Ultimate Spider-Man — печальная веха на издательском пути «Марвела», одна из многих попыток расширить целевую аудиторию за счет охвата современных городских ребятишек. Эти мальчики и, особенно, девочки ни за что не станут читать разное там старье от, типа, Стэна Ли, пропагандирующее всякие там, типа, моральные ценности. К тому же всю правду о Спайдермене девочки знают из кино, на которое ходили со своими бойфрендами, и вольности, допущенные в отношении фильма первоисточником, их нервируют. «Что?! Питер Паркер был некрасивым нердом, а не Тоби Макгвайером?!! И-и-и!»
В комиксе и, как следствие, игре Ultimate Spider-Man (USM, www.ultimatespidermangame.com) все происходит «как в кино» (укус во время школьной экскурсии, генетическая альтерация), Питер и Мэри выглядят как идолы с MTV, лет им при этом, кажется, по восемь, а смысловое содержание без труда поддается пересказу убогим слэнгом городских тинов. Сюжет образован сочленением глаголов «звезданул», «навешал», «отметелил» и «надрал» (для мальчиков), любовная линия — платоническим поцелуем в щечку (девочки это лю), моральных принципов же нет никаких.
Инфантильная жестокость серий Ultimate — повод для отдельного исследования, пока же достаточно сказать, что в эпизодах КИ USM за Венома мы занимаемся упоенным каннибализмом. Особенно хорошо перевариваются маленькие нью-йоркские ребятишки. Ни одна рейтинговая ассоциация, понятное дело, и ухом не ведет. Вот если бы в Ultimate Spider-Man был поцелуй в губы!!!
USM — четвертая трехмерная игра про Спайди и третья игра про Спайди, вышедшая из Treyarch (www.treyarch.com), специализирующейся на Тони Хоуке. Первый Spider-Man (2000), очаровательный полигональный комикс, стал на ПК (да и на PS2) событием, Spider-Man: The Movie (2002) входит в число моих любимых игроадаптаций, Spider-Man 2 (2004) был загублен в процессе портирования.
Приемы комиксов средствами КИ тщились передать еще в эпоху Comix Zone (пузыри с диалогами, членение экрана на панельки, визуализация звуковых эффектов), но в USM передают не просто комикс, а комикс серии Ultimate. Ультимативные комиксы также зовут «вайдскринными»: их стремятся максимально приблизить к той медии, которую городские мальчики и девочки еще способны худо-бедно воспринимать. То есть к кино. В комиксах

уже давно не бывает «CA-POW!», пузыри заменены на субтитры, панельки призваны создавать эффект MTV-монтажа. В заставках USM роскошные, глянцевые cel-shading-персонажи позируют, как в музыкальном видео, прыгают из картинки в картинку, сами панельки не сидят на месте: бунтуют, то сжимаются, то наплывают на экран... Комикс фильтруется через кино и клипмейкерство.



Игра Ultimate Spider-Man не имеет связного сюжета, зато переполнена бесцельной подростковой активностью: вместо того чтобы бороться хоть с каким-нибудь, типа, злом, Спайди выясняет со специально приглашенным Джонни Штормом (ни одной персоналии старше двадцати!), кто из них круче, экстремальнее и, пардон, типа, отвязнее. Диспут разрешается методом гонки по улицам слегка узнаваемого Нью-Йорка. Игрок, употребляя хороший геймпад с двумя аналоговыми рукоятками, скачет на паутинках (теперь — с экстремальными трюками в воздухе!) и доказывает Джонни, что Спайди круче.

USM тем времен переключается на Венома, архиврага Спайди (Эдди Брок в инопланетном костюме). Этого конкретного архиврага разработчики КИ очень любят и ценят за то, что он представляет собой копию Спайди (щупальца вместо паутинок): можно использовать ту же модельку и здорово сэкономить на анимациях.

Если Спайди в свободное от терзания жизненно важным вопросом «экстремален ли я?» время творил, типа, добро (бил бандитов, носил людей в госпиталь, останавливал нарушителей правил дорожного движения), то Веном на ночных улицах творит, типа, зло (бьет бандитов и пожирает детишек). Но и Веному не удается избежать предательских сомнений в своей стопроцентной экстремальности. Сомнения изгоняются через конфликт с забежавшим на огонек Вольверином, единственным героем старше двадцати, которого подростки терпят. Он клевый!

Игра коротенькая. Играть Веномом приходится мало и редко, Спайди надо выиграть много гонок по Нью-Йорку и побить привычную галерею злодеев, омоложенных и экстремализированных до неузнаваемости (что с тобой стало, Карнаж! Ты ли это, Грин Гоблин?! Я не узнаю тебя в гриме, Электро!). Геймплей подразумевает многократное выполнение одинаковых Случайных Миссий во время бесцельных блужданий по городу; выполни много — покажут заставку или дадут миссию сюжетную. Так подбивается время прохождения. За отвязностью и cel-shading'ом угадывается стандартная для порта с PS2 и мобильных телефонов картинка; управлять игрой можно только аналоговым геймпадом. Игра течет стремительно и плавно, как ультимативный комикс: среди слов «звезданул», «навешал» и «отметелил» нет места глаголу «проиграл». Бои с боссами легкие, побочные миссии легче боев с боссами (это, прямо скажем, не GTA), погони (на геймпаде) легче побочных миссий. Лучше всего рассматривать Ultimate Spider-Man не как дополнение к серии, а как самостоятельный культурный феномен или же как игру-предупреждение. Когда-нибудь они все будут такими...

Отвязный пятнадцатилетний Новый Спайди посещает среднюю школу в районе Квинс. Концепция Спайди, приехавшего учиться в нью-йоркском университете, способна, конечно, вызывать массу ненужных вопросов у ЦА.

игра 18

жанр Автосимулятор
платформа PC (Windows 2K/XP)
руководитель разработки Ян Белл (Ian Bell) | ведущий дизайнер Род Чонг (Rod Chong)
физика и AI Дуг Арнао (Doug Arnao) | арт-директор Эрик Бусман (Eric Boosman)
разработка SimBin
издание 10tacle, Atari
дата релиза 6 октября 2005 г.
минимально рекомендуемое железо Pentium III 1300 (рек. Pentium 4 2000), 512 Мбайт ОЗУ (рек. 1 Гбайт), Direct3D-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), 2,5 Гбайт на жестком диске, DirectX 9.0c

GT LEGENDS

АШОТ АХВЕРДЯН

Винтаж атакует



НАШ **ВЫБОР**

Старым машинам тормоза не нужны. — Краткие выдержки из характеристик и личных дел. — Борьба за пластиковые, бронзовые, золотые, бриллиантовые и прочие кубки. — Бабушка включает газ. — Непрогретые тормоза как группа риска. — Оставь детализацию на завтра.



GT Legends (GTL, www.gt-legends.com) — настоящая выставка достижений, фактически по одной этой игре можно судить о том, чего на сегодня добились автосимуляторы в целом. Разве что за исключением телеметрии, но об этом, а также о некоторых других особенностях GTL, читайте в превью (октябрьский .EXE). Все, что было сказано о демо-версии, касается и релиза, и повторяться не будем.



Итак, «Мини-купер». Даже на обычном шоссе эта четырехколесная коробка не претендует на звание самой быстрой машины и на прямой уступит любому сколько-нибудь дружащему с комплексом ГТО авто. А ее прямоугольная форма, совершенно игнорирующая такую штуку, как аэродинамика, ничуть не способствует сцеплению колес с трассой, и, будучи взятыми вместе, эти два вопиющих недостатка парадоксальным образом превращают «Мини» в весьма зубастого соперника: скользя по-раллийному, машина проходит едва ли не всю трассу, не особенно разгоняясь на прямых, но и не сильно сбрасывая темп в поворотах, пока традиционные спорткары заняты постоянными разгонами и торможениями. А вот AC Cobra, дорогущая зверь-машина, легкая и подвижная, не просто набирающая скорость, а буквально пожирающая несущуюся на нее дорогу, довольно нервно реагирует на движения руля и даже по здешним меркам совершенно не умеет (и не желает!) тормозить. Бесконечно фотогеничный (чего уж там, личный фаворит) Jaguar mkII кажется очень тяжелым и неповоротливым, он довольно медленно разгоняется и словно сопротивляется каждой попытке повернуть руль. При этом нельзя сказать, что машина страдает недостаточной маневренностью (хотя поначалу именно так и кажется), но она явно транслирует гонщику в мозг свое нежелание уходить с прямой. А вот Porsche 911 — одно из немногих авто в игре, которые соответствуют нынешним представлениям о том, как должен вести себя патентованный спорткар: идеально подвижный, умеющий мгновенно разгоняться и столь же мгновенно тормозить атлет.





Из-за принципиальной непохожести одной самодвижущейся коляски от другой, одна и та же трасса из «Купера», «Порше» и др. воспринимается совершенно по-разному. Да и вообще — этот удивительный разброс характеристик и характеров машин приводит к весьма резкому разделению имеющегося автопарка на любимчиков и изгоев. Конечно, приятно, когда находишь авто, подходящее собственному стилю



вождения; с другой стороны, очень осложняет жизнь ситуация, когда машина откровенно противится вашим действиям, изо всех сил пытаясь перекроить водителя на свой лад. А попытки взаимного перевоспитания до добра не доводят... Здесь надо заметить, что игра зачастую вынуждает к близкому общению не с теми машинами, на которых вы желаете покататься, а с теми, что дадут. Причина в том, что внедорожная часть отошла от привычного автосимуляторного шаблона (когда позволяют выбрать любую машину, команду, трассу, сезон...) и рухнула прямо в объятья аркадных традиций. Начинаете вы в компании с парой машинок и с возможностью поучаствовать в горстке заездов, пока что далеких от FIA-лейбла. Вам предстоит бороздить усеченные трассы в стаде автолузеров, и, что самое неприятное, до многих обязательных гонок игра допускает лишь заранее оговоренные одну-две марки. И даже если вы с детства ненавидите этот «Мини-Купер» (мало ли, всякое случается...), очень близкого знакомства с ним не избежать. Чтобы игрок не дай бог не пропустил все автомногообразие GTL, игра привязывает его к кузову и насильно протаскивает по всему модельному ряду и списку стартов. У вас нет возможности пропустить какое-либо состязание — иначе не пустят дальше. Причем эта идеологически аркадная «карьерная лестница» весьма продолжительна, и если проходить ее честно, то до симуляции сезонов FIA вы доберетесь в лучшем случае через месяц плотных ежедневных соревнований.



Помимо открытия новых соревнований, а потом и сезонов, игрок зарабатывает деньги, которые затем тратятся на пополнение автопарка. И это самое «купи-продай» изображено в GTL в очаровательном розовом свете: ваш автодилер покупает и продает машины по одной и той же цене, поэтому мы ничего не теряем, что позволяет беспрепятственно перебирать кандидатов в поисках гармонии во Вселенной. Между прочим, разработчики заявляют, что все цены соответствуют реальным, и человека, далекого от реалий современного рынка винтажных автомобилей, стоимость многих машин может застать врасплох как в плане дороговизны одних моделей, так и дешевизны других (впрочем, это тема для совсем другого журнала). В начале игры, кстати, больше всего привлекает именно салон автодилера, поскольку за тест-драйв денег не берут и вы можете пощупать в деле все те машинки, которые для соревнований купить сможете еще очень нескоро. Но и здесь не обошлось без аркадных огорчений: некоторые топовые модели, которые нельзя купить, а можно только получить, выиграв то или иное состязание, попробовать на пустой трассе нельзя. Увы!



Теоретически в игре представлены девяносто пять автомашин. Разумеется, число завышено, поскольку многие экземпляры одной и той же модели отличаются друг от друга лишь внешне. Разных же моделей в GTL три с половиной десятка, но непохожих машин здесь все-таки больше, так как многие экземпляры одной и той же модели значительно отличаются друг от друга как внешне (в чем мы имели возможность убедиться еще в демо-версии, глядя на полудюжину неодинаковых «Корветов»), так и внутренне: имеют разный вес, разные моторы с собственными характеристиками... Что, кстати, отражается и на стоимости: те же «Корветы» могут вдвое отличаться по цене!



Подобным же образом в разных конфигурациях подаются и трассы: скажем, Маникур имеет аж три версии. И если в демо оба варианта Дижона, усеченный и нормальный, были почти идентичны, то в релизе многие трассы путем усекновения буквально преображаются.

Особенно смешно трансформируется Монца, от которой в облегченном режиме отрезаются первые две трети (где и находится все самое сложное) и по сути остается только закольцованная финишная прямая.

Весь ужас и все счастье гоночных игр, весь адреналин и последующее едва ли не коматозное успокоение вызвано постоянным хождением по самому краю, когда гонщик проводит заезд на грани возможностей — своих и машины. И то, что все это почти никак не связано с большими скоростями, в GTL становится до смешного очевидным. Представьте: едва финишировав, вы еще только пытаетесь



Узнать, приглянется ли вам GTL, очень легко: просто спросите себя, какие автомобили вам больше нравятся — старые или новые?

прийти в себя, унять трясущиеся руки и остановить бегающий по спине холодок, и в этот момент вы включаете реплей и наблюдаете за прохождением того жуткого поворота, где чуть не поседели, успев раза три каким-то чудом поймать машину в самый последний момент. На экране же этот бесконечно драматичный эпизод выглядит примерно так: ваш драндулет тихонечко подъезжает к повороту, заметно сбрасывает скорость (!!), меланхолично топчется по широченному апексу, после чего снова чуть-чуть прибавляет свой черепаший шаг. Не бешеная гонка, а безобидный бабушкин выезд в сельпо за спичками. Перед друзьями таким повтором хвастаться уж точно не будешь. Но ездить-то интересно!

Главная проблема виртуальных гонок (да и игр вообще) касается погружения: виртуальный гонщик совершенно не боится аварий. В симуляторах для американской армии подобная проблема решается просто: на «игрока» надевают особый пояс (т.н. ThreatFire Belt), который в случае неудачи... угощает несчастного разрядом тока. Говорят, очень способствует виртуализации всего сущего.

AI кажется практически безупречным. Он может ошибиться, устроив, к примеру, небольшую свалку на старте, но делает это очень редко. Он корректен и осторожен, но и не объезжает вас за километр, поэтому, если вы потеряли машину на торможении перед самым носом соперника, то будьте добры схлопотать его носом в собственный копчик. AI исправно устраивает борьбу с обгонами со старта и до финиша (кардинально разные машины этому, конечно же, способствуют) и в целом хоть и не выглядит совсем уж Лукичем, но и бездушной железкой его не назовешь. Единственная претензия: иногда кажется, что AI излишне осторожничает, и это особенно странно на максимальном уровне сложности, где он мог бы атаковать агрессивнее, пусть и идя на определенный риск.



Настроек у машин довольно много, но их диапазон зачастую сильно ограничен. Скажем, на вашем авто у клиренса может быть только два значения — 12 и 13 см, и, что ни выбери, сильно не промахнешься. Правда, как диапазон, так и шаг настроек в весьма широких пределах варьируются от машины к машине, и чаще всего в гараже все равно придется посидеть, хотя по сложности это и не сравнимо с золушкиной работой над настройками современных авто.

То, что машины выглядят великолепно, было очевидно уже в демо. Приятным же сюрпризом стало то, что и сами трассы смотрятся прекрасно. Особенно это касается различных околоспортивных сооружений, которые в GTL представлены куда убедительнее, чем в любой другой гоночной игре, поэтому даже знакомые до последней запятой трассы вроде Монцы едва ли не перерождаются. Плюс к тому в машинах просто отличные кокпиты (так поразившие коллегу Скара на заморской выставке), причем интерьер строго уникален для каждой модели. Обратной стороной этого визуального пиршества являются требования к компьютеру. На системе с минимальными требованиями как ни сбрасывай детализацию, сколько-то приемлемо пойдут лишь быстрые гонки с одиноким участником, вообще без соперников. А чтобы система достойно выдержала два десятка машин на трассе, минимальные требования можете смело умножать на три, причем все это, напомним, при почти отключенной детализации во время гонки. Впрочем, во время повторов графику можно будет выкрутить на максимум: освобожденная от необходимости просчитывать физику и AI, система справится играючи.

Сегодня образовалась целая когорта автомобильных симуляторов примерно одного класса, будь то игры на движке ISI (F1 Challenge, GTR и теперь вот GTL), гонки, произведенные Papyrus (последний NASCAR и все никак не желающий уходить на давно заслуженный отдых Grand Prix Leaders), а также Live for Speed, Richard Burns Rally и пр. И вся эта весьма обширная группа так и не смогла кооптировать из своих рядов единого лидера. Вместо этого каждый игрок в соответствии со своими личными предпочтениями превозносит собственного фаворита, тем более что все перечисленные игры совершенно не похожи друг на друга. И это здорово, что у нас есть такой выбор.

игра 19

жанр **Самурайский экшен**
платформа **Sony PlayStation 2**
главный разработчик **Такаши Шоно (Takashi Shono)**
сценарист **Тошия Шибано (Toshiya Shibano)**
арт-директор **Масаки Такахаши (Masaki Takahashi)**
разработка **Game Republic**
издание **Sony Computer Entertainment**
дата релиза **Октябрь 2005 г.**

GENJI: DAWN OF THE SAMURAI

ФРАГ СИБИРСКИЙ

Лови момент

Аниме на местности. — Мечи во времени и пространстве. — Бревно и благородство. — Вернуть стрелу отправителю. — Прерванный эпос.

Genji: Dawn of the Samurai (www.us.playstation.com/Content/OGS/SCUS-97471/Site) — вольный пересказ народной версии мифологизированной биографии Минамото Ёсицуне и его толстого слуги Бенкея, году в 1100-м ведших боевые действия в окрестностях Киото. Клан Хейке вырезал клан Генжи. Славные были времена.

Забавно, что западные коллеги зовут главного героя Genji «типичным аниме-персонажем» и укоряют сюжет за клишированность. Эй, так было на САМОМ ДЕЛЕ! Ёсицуне действительно истребил полчища самураев-призраков, демонов и звероящеров, был бит молниями, файерболами и ледяными глыбами, спас город в процессе дуэли на гигантских кувшинках. А излюбленным оружием его напарника было бревно в два человеческих роста. Если история Японии до такой степени напоминает плохое аниме, тут уж ничего не поделаешь!

Доносить национальные японские (да и не только японские) развлечения до мирового гик-сообщества надо именно так. Никакого разухабистого дубляжа. Никаких английских строчек втрое короче оригинальных («они... погубили... мой... клан!..»). Из европейской версии Genji струится чистейшая японская речь. Субтитры, господа! Вы не представляете, как это облагораживает. Игра, конечно же, про самураев; игры про самураев у нас большой популярностью не пользуются. Взглянув на Genji, начинаешь задумываться, а не виноват ли в этом в первую очередь омерзительный английский дубляж.

Genji — вещь более денежная, нежели Way of the Samurai (и даже, может быть, чем Onimusha), — заставки, музыка, озвучание, картинка здесь на лезвие катаны выше. А вот сюжет, даром что преисполнен исторической правды, абсолютно такой же.

Стандартный для самурайского дела геймплей — цепочка дуэлей и групповых поединков. Механика везде однотипная, ничего, кроме рубки на мечах, ни одна уважающая себя самурайская игра не допустит, все разработчики пользуются одной и той же специальной литературой, приглашают тех же консультантов, цитируют одинаковые боевые школы... Разница лишь в том, использует ли герой катану, копье или, допустим, острозаточенный веер. Но дуэли Genji управляются не в трех измерениях, а в четырех. То есть для самурайских игр это все равно что Max Payne или Prince of Persia: Sands of Time. Раньше работали без рапида.

В Genji надо любоваться сногсшибательными пейзажами (цветущая вишня, мельничное колесо, пруд с опавшими листьями, дворец на закате, заснеженный сад, чаща) и много, со вкусом рубиться. Ёсицуне оснащен не табельной катаной, а парой коротких мечей, и техника фехтования у него нестандартная. Он больше прыгает и уклоняется, чем дерется — обычно так сражаются не самураи, а ниндзя.

Бенкей оперирует бревном. Можно только догадываться, как веселились авторы, моделируя фехтование этим предметом. Бревном богатырь фехтует ловко, с раскруткой, с переходами то за спину, то за плечи, одним молодецким взмахом можно снести полдюжины врагов, а если во время замаха бьют или нашпиговывают стрелами — не беда. Человек с бревном не обращает на такие мелочи внимания. Это тебе не нунчаки. Два мира, два боевых стиля: прикладное самурайское нинд-

Больше всего Genji напоминает «Властелина колец», переложенного на японский лад. Ну, вы знаете, если бы Гэндальф стал главой клана ниндзя, а Боромир совершил ритуальный суицид...

зюцу (быстро, но слабо, и можно делать комбо в воздухе) и бревно (надежно и не то чтобы очень медленно. Но надо долго практиковаться). Зайдя в оружейный магазин или удачно наклонившись к сундуку, можно сменить бревно на алебарду или боевой молот (сущность боя от этого не сильно меняется), а мечи — на другие мечи.
Конечно, самурайское искусство — это не только беспорядочное размахивание колюще-режуще-пальпирующими предметами. Всегда должна быть возможность убийства с одного движения: хирургический взмах, фонтанчик крови, противник в пыли. Здесь в игру вступает Kamui — особый самурайский рапид. Kamui первого уровня вообще не замедляет время: он дает возможность, нажав кнопку, отрубить врагу голову на контратаке. А потом, если не промахнешься, следующему врагу. И еще одному. Но враги бывают разные. Кнопку легко нажать, если тебя атакует медленный самурай (меч он держит над головой и движется со скоростью поливальной машины). А если копьеносец? Успеете поймать миг тычка копьем? А если по Ёсицуне палят два-три лучника?
В такие сложные жизненные моменты выручает Kamui второго уровня. Его надо включать непосредственно в момент атаки: вот теперь действие все-таки замедляется, промежуток, во время которого можно успеть нажать кнопку, больше. Все еще не успеваем реагировать? Что ж, для особо одаренных фехтовальщиков (ничего, у меня тоже нет реакции) предусмотрен Kamui третьего уровня.
В групповых поединках Kamui — основной метод расчистки карты. Обычное фехтование применяется лишь тогда, когда что-то идет не так, кнопку нажать не успел, победить десять человек в десять взмахов не получилось. Собственно, в Genji незачем прокачивать атакующие параметры (для этого есть специальные камушки, амулеты) и искать самое сильное оружие. Перед Kamui все равны. Лучше озаботиться хорошими кастом-доспехами из принесенных оружейнику деталей (локоть гоблина, перо жар-птицы), амулеты же употребить на защиту.
В дуэлях с боссами Kamui — самый быстрый, но и самый рискованный способ победить. Когда в деле рапид, ты ставишь на карту если не все, то многое. Успел нажать кнопку — контратака снимает боссу четверть энергии. Не успел — босс снимает три четверти у тебя. Причем все не так страшно, если это жар-птица на бреющем полете. А вот когда дерешься с умелым фехтовальщиком, увешанным волшебными камнями, он может отбить твою контратаку и провести свою, которую ты должен отбить и, все верно, контратаковать сам (хорошо если остались запасные замедления и действие можно притормозить. А если нет?)... Собственно, глубоко в Kamui вся Genji и проходит.
Игра так уверенно рассказывала о жизни и обычаях феодальной Японии, вознесении и падении кланов, перемещениях армий и сложных семейных отношениях Минамото (все знают, что Ёсицуне в конце концов прибил его бестолковый старший братец. В Genji он остается за кадром), так монументально зачитывала: «Глава первая. В эту ночь на Киото выпал снег...», что я настраивался на эпос глав в сорок. Но в игре всего три главы, весьма несложные. Нельзя сказать, что это отнимает у Genji эпичность. Каждый ее бой — почти откровение, герои могут расти в опыте даже после первого прохождения, есть секреты и побочные миссии. Но самурайские игры, как и сами самураи, долго не живут — слишком уж ограничен геймплей. Нет приключений, только драки; игра рано или поздно вырождается в симулятор фехтования. Те люди, которым все равно, где и с кем фехтовать, вполне могут пойти на второй круг Genji; те, которым не все равно, на четвертой главе игру скорее всего бросили бы. Авторы (кстати, бывшие работники SEGA и Capcom) ушли вовремя, красиво. Им просто не следовало подавать Genji как бесконечную сагу.

> Здесь всего три главных врага! Мало. В правильной японской игре главных врагов должно быть как минимум тридцать.



ПЯТАЯ КОЛОНКА

николай третьяков



ОБ авторе

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ
Маленькое осклизлое серое существо, питающееся эмоциональными и интеллектуальными эманациями коллег; типичный brain slug. Жалеет, что не может издать по этому поводу «Bwahaha!», — у мозговых слизняков не бывает челюстей.

Движущие моменты

Если совсем разные люди — к примеру, городские девчонки и Марсель Пруст — твердо убеждены в наличии в книгах и кинофильмах эмоционально окрашенных фрагментов, то, по всей вероятности, таковые в них имеются. А как в КИ, стремительно развивающейся медии, обстоит дело со сценами-моментами-эпизодами, способными не только выжать слезу, но и передать суть или даже какую-нибудь квинтэссенцию, суть сути? — Совсем неплохо обстоит.

Стратегии топологически в целом отстоят от книг и фильмов несколько дальше, чем РПГ и квесты, — в них зачастую отсутствует сильная сюжетная линия, на которую можно нанизывать волнительные эпизоды, вроде того, что есть в Final Fantasy VIII, — ну, когда особа по имени Aerith оказывается надетой на меч. Поэтому многие стратегии имеют нечто вроде фокальной точки (в школе на лабораторных по физике была, кажется, фокальная плоскость... но все равно, хорошее слово!). В фокальной точке весь эмоциональный заряд игры собирается в лучевой шнур и выстреливается в сознание игрока. В WH40K: Dawn of War, аддон которой обласкан нами в этом номере, такой точкой является вступительный ролик. Весь имперско-псевдоримский фанатизм, весь человеческий шовинизм и вся маскулинность — в одной инъекции. Хорошее исполнение (ролик делался отдельно, by Blur, не группой) — условие эффекта. Который психологи, кажется, называют импринтингом. Что запечатлевается в мозгу игрока? Тавро образовано буквами «И-Г-Р-А-Й». Это действительно moving scene: игрок получил заряд, его подвинули на игру, и он обрел способность к равноускоренному движению. Иногда играющего двигают меньшими средствами; в R:TW, аддон которой обласкан нами в этом номере, фракционные ролики предлагали относительно скромный зрительный ряд, а эффект достигался злобными речами вроде: «Боже, я ненавижу Капулетти. Еще мой дедушка их ненавидел, даже до того, как они вырвали ему глаза». Собранные в единую точку обиды, амбиции и комплексы faction leader'а работают великолепно. Всякий раз, когда начинаешь снова, за Монтекки, с удовольствием принимаешь на себя их проблемы. Классика жанра, впрочем, использует немногие доступные стратегиям эмоциональные окошки более изощренным способом. Колоть игрока бандерильями и разъярять его — это сравнительно легко. А вот сделать то, что в каждой «Цивилизации» делал Дедушка Мейер, не каждому под силу. Финал работает, как хижина, в которой навахо (или сиу?) обкуривались шаманом в целях комплексной психологической реабилитации и перехода к мирной жизни после круиза за скальпами.

«I've seen things you people wouldn't believe. Attack ships on fire off the shoulder of Orion. I watched C-beams glitter in the dark near Tannhauser Gate. All those moments will be lost in time, like tears in rain. Time to die...»

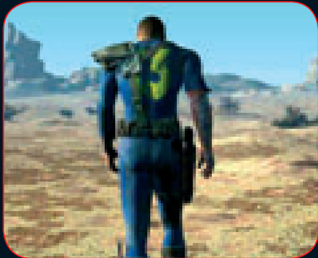
Шеститысячелетний страшный сон истории извиняется и оправдывается зрелищем колонии за 4,6 световых года от дома. Игре придается дополнительный и превосходящий ее смысл — ретроспективно.
А если уж стратегия имеет внятный сюжет, то эмоциональное воздействие происходит не только на входе или выходе. Ввиду более сильной фиксации игрока на игре, нежели зрителя на фильме, достаточно говорить страшным голосом (в то время как крохотная фигурка персонажа торчит где-то на середине экрана). Как Zeratul посреди одной из миссий StarCraft: «I travelled through the darkness between the most distant stars, beheld the births of negative suns and bore witness to the entropy of entire realities...» (Чувствуете, под какой монолог подделывались остроумцы из Blizzard?)

WAR NEVER CHANGES

Every dog has its day, у каждого фильма должен быть climax. А игродизайнеры давно умеют обуздывать и рационально использовать игроцкие эмоции. Но в играх, как и в фильмах, уже есть моменты, которые перерастают нужды художественного выражения, сюжета или геймплея.
Как в фильмах? В «Касабланке» (даже единственный .EXE-колумнист, недостойный черной киноведческой водолазки, может отметить, что это трогательное старомодное произведение — флэшбэк на полчаса!) есть положенный climax, даже два: «Марсельеза» и успешный отлет четы Ласло. Все как надо. Но поднимает фильм выстрел в эсэсовца Штрассера и в целом ничем не обоснованное преображение капитана Рено, довольно неприятного персонажа. Эвкатастрофическая, по выражению Дж.Р.Р.Т., сцена (как в сказке, когда все внезапно становится хорошо). Карта, конечно, может быть сыграна только один раз — поэтому Толкин так ярился на ранних претендентов на экранизацию «Властелина колец», которые настаивали, чтобы Гэндальф буднично летал на гигантском орле туда-сюда)...
Еще один пример из относительно эгалитарного кино. Blade Runner, сцена, в которой Хауэр вытаскивает Форда за руку, не только сфокусировала фильм, но и переросла его. В чем-то (эвкатастрофически) перевернула: развитие сюжета и message романа Филипа Киндреда Д. ничего подобного не предполагали. И в этом случае импринтинг у зрителя тоже имеет место; но он настолько глубокий, что перевернул мир (родился киберпанк; смейтесь сколько угодно — но философское бла-бла-бла стало крутиться вокруг Другого). Бессвязный и короткий монолог репликанта стал чем-то вроде откровения, отозвался в эгалитарной же литературе (Перес-Реверте, «Клуб Дюма»); Tannhauser Gate фигурирует в одной из миссий Homeworld, служит названием для польской студии.
И — финал первого Fallout'а по силе (и по избыточности для нужд игры) мало уступает сцене из «Бегущего по лезвию». Он тоже эвкатастрофический (если здесь применимо это слово, так как оборачивается все чудесно ПЛОХИМ образом). Все развитие сюжета подразумевает геройское вознаграждение и пир на весь мир, но нас вежливо просят удалиться в пустыню. Тут нечто большее, чем message («Добрые дела не должны подразумевать вознаграждения»), — под влиянием сцены люди по всему миру выкачивают обрамлявшую ее песню прото-doo-wop-группы The Ink Spots шестидесятилетней давности, а в далекой и странной стране России вспыхивает всеобщая любовь к постапокалиптическому жанру. Как и в случае с Blade Runner, те же эффекты в духе смэтсовского холизма, связи всего со всем (колебания от хлопанья крыльев бабочки в Китае способны погасить ураган над Атлантикой). Согласно модным концепциям, игра может с помощью такого moving moment'а вступить в отношение в бесконечность и нечаянно обессмертить себя. Именно то, что moving moments в играх способны выйти за рамки утилитарности, и позволяет квалифицировать их (игры) как искусство (неопровержимо, раз и навсегда — для скептиков; мы-то с вами и так знаем, что КИ — fine art). Точно так же способность авторов вызывать у игроков эмоциональные wild surges свидетельствует о наработанном в индустрии хорошем среднем мастерстве (craftmanship).
«Марсельезу»? Нет, подождите, меня хотят поправить...

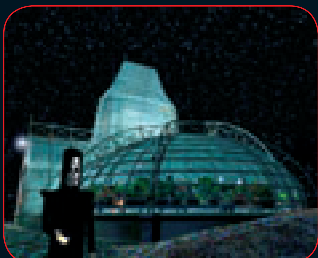
ALONG COMES MASHA

«...Стратегии — ерунда. Хуже мужчин, склонных к простым насильственным решениям, могут быть только мужчины, склонные к сложными насильственным. Отключив эмоции на пятнадцать миссий планомерного геноцида, они роняют крокодиловы слезы над Монологом Седого Гоблина. Фи!
Впрочем, даже я (не понимающая многих использованных вами, Коля, сложных слов и выговаривающая их вслух мучительно, по складам) могу оценить гуманистический посыл финальной точки «Цивилизации»: «Это все не напрасно». Но, увы, куда сильнее, куда всепроницающей — заря, первая фраза, слоган WH40K: «В будущем — только война». Как верно, Постум.
Вы напрасно уткнулись в стратегии, Коля! Они погубят вас. Квесты — вместилище всего разумного и доброго, иногда вечного, это персональный, часто ненасильственный, крестовый поход за правдой.
А вы знаете, что еще есть в квестах, чего никогда-никогда не будет в стратегиях? Любовная линия, Коля. Не краснейте...
В одном из близких к финалу моментов Grim Fandango Манни Калавера лежит на спине и смотрит на звезды. Именно из-за этого мига спокойствия посреди сюжетного шторма, мига постижения чего-то (нельзя точно сказать, чего, как и в легендарных моментах кинематографа) GF — величайшая игра всех времен. Даже обрыв любовной линии, финальная сцена расставания на вокзале, могущая поспорить с «Касабланкой» (почему вы решили, что фильм глупый, Коля?!! Я плакала на флэшбэке!), не врезается в память с такой силой.
Вообще многие незабываемые моменты в квестах связаны с вокзалами и поездами. Отбытие Кэйти Уокер в мифическую Сибирь (давайте считать, что вторая «Сибирь» была дурным сном), прочь из Нью-Йорка, от бойфренда и адвоката, навстречу мамонтам. Дикий, терзающий душу финал The Last Express: на наших глазах, под сладкую мучительную скрипку, меняется таинственная карта старой Европы. Это мировая война, Коля. Как стратег, вы должны были про нее слышать.
А в Discworld Noir... Впрочем, давайте не будем утыкаться в квесты. Вы помните, что Delphine Software сумела сотворить в рамках простой платформенной аркады? Помните, как в концовке Another World смертельно раненый пришелец полз на помощь другу?
А есть в стратегиях это понятие — «друг»? Вот он, момент, когда в компьютерных играх родились эмоции. Без этой сцены не было бы ни Heart of Darkness, ни Abe's Oddysee. И зря вы сбрасываете со счетов симуляторы. Два слова: Wing Commander.
Насчет же жизни, Вселенной и всего остального, Коля... Maybe.»





совсем вверху «Maybeee...»
вверху Начало прекрасной дружбы.
внизу Мэнни, Grim Reaper.
совсем внизу «Quite an experience to live in fear, isn't it?»

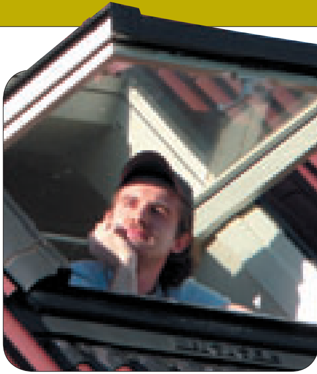




ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО

приложение





ДМИТРИЙ ЛАПТЕВ

Вторая тысяча

Долгожданное пятое (согласно внутрифирменной легенде) поколение графических процессоров компании ATi наконец-то вышло и в ознаменование серьезности намерений получило от щедрых маркетологов четырехзначную маркировку. Есть ли оригинальные новшества? Да! Возглавит ли канадский продукт наш топ-лист, потеснив утвердившегося в нем пару месяцев назад GeForce 7800 GTX? Сейчас проверим...

Долой филлрейт!

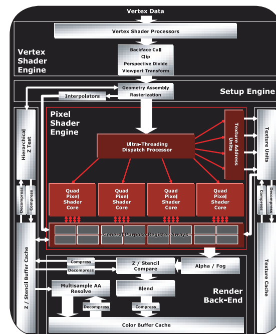
Как и сообщалось в ноябрьской железной колонке, компания ATi избрала несколько иной путь совершенствования своих чипов, нежели конкурент: так, количество пиксельных и вершинных конвейеров (которые настоятельно рекомендуется называть «процессорами», и ниже будет понятно, почему) сохранено на уровне старших моделей предыдущего поколения. Частоты возросли, но такой бонус, разумеется, никак нельзя считать достаточным и оправдывающим смену нумерации, а главное — технологического процесса и прочих влиятельных параметров.

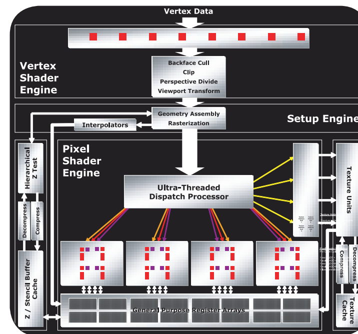
Ситуация оказалась даже более пикантной, чем может показаться на первый взгляд. ATi решила воскресить в нашей памяти те времена, когда мы непременно указывали в характеристиках графических процессоров число пиксельных блоков и — через дробь — количество текстурных конвейеров. Для тех, кто успел забыть или не застал, напоминаем: еще несколько лет назад, когда слово «шейдер» было слабо знакомо программистам игровой 3D-графики, основным ограничивающим производительность фактором являлась скорость закраски (fillrate). То есть количество пикселей, которое способен прокачать через себя конвейер видеокарты в секунду. А поскольку для получения одного экранного пикселя за редким исключением приходилось (да и теперь, конечно же, приходится) заимствовать точки из нескольких текстур (к основной текстуре поверхности добавляются текстуры освещенности, рельефа, отражения и т.п.), то для получения готового изображения за минимальное количество проходов ускорителя полезным оказалось иметь несколько блоков выборки текстур в расчете на каждый пиксельный блок. Кстати, именно ATi в свое время довела это значение до 3 текстурных конвейеров на один пиксельный.

Заметим, что у такой схемы изначально был серьезный принципиальный минус: изменять картинку, желая придать ей естественность и подобие окружающей действительности, было практически невозможно. Частные новации вроде процедурных текстур не приживались из-за трудоемкости в реализации, а главное — из-за невозможности принять их за правило (в таком случае весь специализированный для скоростной прокачки данных конвейер простаивал, а общая скорость рендеринга катастрофически падала). Именно для получения свободы маневра и были, как известно, введены шейдеры. Но вместе с ними «узкое место» в процессе рендеринга переехало обратно в пиксельные конвейеры, а идея использовать дополнительные текстурные блоки потеряла смысл. Частоты графических процессоров со временем росли, поэтому универсальная схема «один текстурный на один пиксельный» стала располагать достаточной и даже избыточной производительностью — в задачах, когда процессор занимается простой закраской, не отяжеленной шейдерными вычислениями.

Следовательно, рассудили инженеры ATi, смысла наращивать скорость закраски (добавлять конвейеры) более нет, разумнее потратить дополнительные транзисторы на усиление самих пиксельных блоков для эффективного исполнения шейдеров, поскольку именно они являются сегодня основным стоп-фактором. Более того, в бюджетном сегменте (X1600) пошли еще дальше и на 12 пиксельных блоков выделили только 4 текстурных! Решение спорное, но, судя по всему, в противном случае не удавалось вписать сложность чипа в заданную стоимость. И пожертвовать классической скоростью закраски, сохранив максимально полноценный шейдерный движок, почли за благо. К счастью, в старшем X1800-м удалось обойтись без такого рода компромиссов: 16 пиксельным блокам соответствуют 16 TMU.

Тем не менее возникает законный вопрос, насколько же глубинными должны быть изменения, чтобы ТАК сказаться на сложности чипа? Даже





слева Новая архитектура. Модель Radeon X1800. В усеченных X1600 и X1300 все то же самое, только на 1 и 3 «красно-коричневых» блока меньше.

справа Пиксельные конвейеры в новом семействе полноценно совместимы с шейдерной моделью под номером 3.0 и могут выполнять до пяти векторно-скалярных операций за такт, без учета обращения к текстурным блокам.

Торговая марка Radeon	Внутрифирменный индекс	Процессорные блоки пиксельные / текстурные	Начало поставок	Частота ядра / памяти, МГц	Объем и тип памяти, Мбайт	Ширина шины памяти, бит	Цена, $
X1800 XT	R520	16 / 8	середина декабря	625 / 1500	512 / 256 GDDR3	256	549 / 499
X1800 XL	R520	16 /8	начало ноября	500 / 1000	256 GDDR3	256	449
X1600 XT	RV530	12 / 6	середина декабря	590 / 1380	256 / 128 GDDR3	128	249 / 199
X1600 Pro	RV530	12 / 6	середина декабря	500 / 780	256 / 128 GDDR3	128	199 / 149
X1300 Pro	RV515	4 / 3	начало ноября	600 / 800	256 GDDR3	128	149
X1300	RV515	4 / 3	середина ноября	450 / 500	256 / 128 DDR	64	129 / 99
X1300 Hyper-Memory	RV515	4 / 3	середина ноября	450 / 1000	32 GDDR3 + обращение по каналу Hyper-Memory в ОП	32	79

	ATi Radeon X850XT PE	ATi Radeon X1800XT	nvidia GeForce 7800 GTX	ASUS EN7800 GTX TOP 486/1350 МГц
3DMark 05, 1280x1024, 4xAA+16AF, marks	3880	6774	5582	6300
Far Cry, Research, 1280x1024, 4xAA+16AF, fps	64	82	67	73
Far Cry, Research, 1600x1200, 4xAA+16AF, fps	49	70	50	55
DOOM III, demo001, 1280x1024, 4xAA+16AF, fps	59	65	73	79
DOOM III, demo001, 1600x1024, 4xAA+16AF, fps	40	43	56	60
Half-Life 2, 3dc_canals, 1600x1200, 4xAA+16AF, fps	58	83	87	91
Chronicles of Riddick, Benchemall, 1280x1024, 4xAA+16AF, fps	28	35	48	54
Battlefield 2, 1600x1200, 4xAA+16AF, fps	60	87	74	65
F.E.A.R. MP beta, Maximum, 1280x1024, 4xAA+16AF, fps	25	38	31	39

перевод на 90 нм оказался недостаточным, чтобы вместить качественные трансформации при сохранении (хотя бы!) прежних количественных характеристик. Новая архитектура, быть может?

Новая архитектура

Действительно, изменения принципиальные. Упомянутая текстурная часть теперь существует отдельно от общего конвейера (см. вторую схему на стр. 135). Тут же проясняется возможность использования любого количества текстурных блоков с любым количеством пиксельных (с тем лишь ограничением, что и те, и другие объединены в квады, в соответствии с минимальной порцией данных, обрабатываемых внутри GPU, так что блоков каждого типа может быть 4, 8, 12, 16 и т.д.). Такая схема позволяет эффективнее загружать текстурные блоки, они вступают в работу, когда это потребуется основному конвейеру, а не единственному пиксельному блоку, с которым в традиционной архитектуре бывает связан каждый «текстурник». Однако есть, конечно, и потенциальная опасность: если обращение к



слева Кулер Radeon X1800 XT похож на виденный нами у Radeon X850 XT, однако радиатор внутри более массивный, а вентилятор постоянно работает на минимальных оборотах.
справа Самая мощная на сегодня видеокарта на базе GeForce 7800 GTX с образцово тихим кулером. Сделано в ASUS.

текстуре вызовет задержку, застопориться может весь конвейер. Собственно, на предотвращение этой частной проблемы и решение общей и без преувеличения стратегической задачи эффективной утилизации имеющихся ресурсов и были направлены основные интеллектуальные усилия и львиная доля дополнительных транзисторов.

Получившийся новый блок (на схеме в центре) называется Ultra Threading Dispatch Processor. Он занимается тем, что проверяет занятость ресурсов (как в пиксельных процессорах, так и текстурных блоках) и отправляет стоящие в очереди квады на обработку в освобождающиеся блоки. Таким образом, если на каком-то этапе возникает, к примеру, потребность в обращении к памяти за текстурами, очередь будет продвигаться дальше за счет квадов, для которых на данной стадии требуется обработка в пиксельных блоках. Разумеется, для того чтобы диспетчер работал эффективно, он должен быть способен хранить параметры как можно большего количества квадов, — в текущей версии одновременно в обработке может находиться 512 квадов. Таким образом, диспетчер вместе с нужным для таких целей массивом регистров занимает во всех смыслах центральную часть новых GPU, причем, скорее всего, будет унифицирован в старших и младших моделях (отсюда и необходимость экономить на «всем остальном»).

Особенностями организации памяти в новом семействе, как уже говорилось, являются кольцевая шина, расположенная вокруг GPU, и удвоенное количество независимых контроллеров. Что, опять же, хоть и оставляет формально ту же ширину



в 256 бит у старших и 128 бит у остальных моделей, но обещает более высокую пропускную способность и меньшие задержки при обращении. Любопытная деталь, также определяющая эффективность прокачки данных: вся информация, включая текстуры и данные из буфера кадра, хранится в сжатом формате в течение всей обработки в GPU. Данные распаковываются и запаковываются «на лету», прямо в соответствующих блоках.

Пальма первенства

Итак, в технической сессии мы просто обязаны без обиняков ответить на вопрос: в чье распоряжение по состоянию на середину осени-2005 поступает вышеупомянутое тропическое растение?

Поступившая в наше распоряжение карта референсного дизайна на базе старшего в семействе чипа (Radeon X1800 XT) тестировалась на стенде с процессором AMD Athlon 4000+ (2,4 ГГц), материнской платой Albatron K8SLI на чипсете nForce4 SLI, памятью DDR400 Corsair CMXP512-3200XL 1 Гбайт, жестким диском Western Digital WD2000 SATA объемом 200 Гбайт, звуковой картой Creative Audigy 2 ZS. Операционной системой послужила Windows XP SP2, а видеодрайвером — Catalyst 5.10 beta.

Для сравнения были использованы результаты, снятые на референсной карте с чипом GeForce 7800 GTX и самой быстрой на сегодня реализацией данного решения в массовом производстве под названием EN7800 GTX TOP (ASUS), с частотами, поднятыми до 486/1350 МГц на процессоре и памяти. Драйвер для карт nvidia использовался в версии 81.87, также в бета-статусе.

Результаты перед вами, в таблице на стр. 136, а подсчет количества набранных кадропопугаев указывает на единственно справедливое резюме: топовые конкурирующие решения на сегодня примерно равны. Можно смело выбирать ту марку, чье имя вам приятнее, или (что рациональнее) ту карту, чья реализация окажется более выигрышной с учетом второстепенных параметров.

В первую очередь таких, как шум и тепловыделение. Однако и здесь наблюдается все большее сближение. Начнем с того, что разводки платы GeForce 7800 GTX и Radeon X1800 XT похожи в значительно большей степени, нежели у заглавных представителей старого семейства. Хотя под нагрузкой референсный X1800 XT шумит все же меньше, чем 7800 GTX, но в то же время плата ASUS, несмотря на большие частоты, продемонстрировала еще большее дружелюбие. Ее заглушает даже тихий вентилятор в блоке питания при открытом корпусе. Разумеется, компания Sapphire, чьи кулеры из серии Toxic подозрительно напоминают агрегат, установленный на асусовской плате, наверняка изготовит собственную бесшумную версию на базе Radeon X1800 XT. Словом, здесь тоже предвидится полное равноправие.

Владельцам больших ЖК-экранов наверняка придется по душе обновленный DVI-интерфейс, так называемый Dual Link DVI, благодаря которому стали доступны разрешения выше 1600x1200.

Что касается противостояния в среднеценовой и просто недорогой категориях, в условиях повсеместного паритета просто бессмысленно изводить место на виртуальные сравнения. Подождем товарных карт на чипах ATi и сопоставим их с теми изделиями конкурента, что будут эквивалентны по цене. Причем в массовом тесте, а не в колонке, обсасывающей эксклюзивные сэмплы. Согласны?

Спасибо!

Редакция Game.EXE, как это часто бывает в материалах, посвященных новым графическим картам, искренне благодарит московские представительства компаний ATi (www.ati.com/ru) и nvidia (www.nvidia.ru) за предоставленные на краткое, но вдумчивое тестирование видеокарты. Правда, спасибо! ◘

новости | **мониторы**



Компания Samsung Electronics представила на российском рынке новый многофункциональный 20,1-дюймовый монитор премиум-класса SyncMaster 204Ts с фирменной PVA-матрицей высокого разрешения. Разрешение UXGA составляет 1600x1200, что вполне достойно 20-дюймовой диагонали. Со свойствами технологии PVA мы знакомы по тестам, и они, без сомнения, заслуживают похвалы. Новый монитор обещает сохранять традиции в части обзорности (170°/170°, без инверсии изображения при взгляде снизу, фиолетовой (либо желтой) засветки при обзоре по диагонали), заявлена профессионально точная цветопередача. Наконец, благодаря применению технологии MagicSpeed с алгоритмом Response Time Accelerator монитор работает с временем отклика, не превышающим 16 мс при переключении «с серого на серый». Функция MagicBright, оперирующая яркостью 250 кд/кв. м и контрастностью 700:1, а также тремя предустановками гаммы, позволяет подобрать оптимальный режим отображения информации как для CAD/CAM-приложений, фото- и видеоредактирования, так и для домашних развлечений. Любой параметр или режим SyncMaster 204Ts можно настроить через фирменный интерфейс утилиты MagicTune с помощью мыши, не прибегая к обычным кнопкам и экранному меню. ■

новости | **память**



Как и прогнозировали самые проницательные аналитики, память в стандарте DDR2 не только не смогла в 2005 году вытеснить обычную DDR, но и едва ли ей удастся отвоевать сколько-нибудь заметный процент рынка. Очередные прогнозы сулят прогресс в этом вопросе не раньше середины 2006-го, а обычная DDR тем временем продолжает эволюционировать. Так, компания OCZ Technology сообщила о выпуске 1-гигабайтных модулей DDR PC4000 (DDR500) с наименьшими задержками (таймингами) среди всех существующих модулей такого объема. Как известно, по величине задержек модули емкостью 1 Гбайт до сих пор превосходили (то есть с точки зрения потребительских свойств — отставали) 512-мегабайтные. Скоростная формула новинки с полным наименованием OCZ PC-4000 Platinum EB (индекс EB означает Enhanced Bandwidth, то есть расширенную пропускную способность) равна 3-3-2-8. Кроме отдельных модулей, будут предлагаться наборы из двух подобранных для работы в двухканальном режиме. Учитывая, что для некоторых игр (вроде той же F.E.A.R.) в рекомендуемых для максимально качественного режима системных требованиях уже маячат объемы памяти в 2 Гбайт, своевременность проявления заботы в отношении больших модулей трудно отрицать.

Кстати, скоростную DDR-память с заявленной частотой свыше 400 МГц с недавних пор можно устанавливать на почти законных основаниях (то есть без разгона процессора) — речь о последних моделях Athlon 64 на ядре Venice и San Diego. Наши (в том числе) пожелания, очевидно, были услышаны, и с переходом на техпроцесс 90 нм в интегрированных контроллерах памяти Athlon 64 появились дополнительные множители 7/6 и 5/4, позволяющие использовать модули на эффективной частоте, превышающей 400 МГц (DDR446 и DDR500). Разумеется, управление частотами и множителями должно быть также открыто в BIOS вашей платы; по умолчанию в любом случае устанавливаются стандартные 400 МГц, вне зависимости от потенциала модулей, поскольку эта частота остается максимальной, официально прописанной в стандарте JEDEC.

Но коль скоро «условно законной» теперь стала частота 500 МГц, радикальные сторонники разгона едва ли откажутся от желания подогреть систему дополнительно, традиционным разгоном «по шине». Какая же память сможет выдержать такие режимы? К примеру, PC5000 (производимая той же OCZ), способная работать на частоте до 625 МГц с таймингами 2-4-4-10 (sic! CAS Latency равен всего двум тактам!). Однако она доступна пока только в 512-мегабайтной расфасовке... ■



ДМИТРИЙ ЛАПТЕВ

Doomsday Book

Долго ли коротко, а ноутбуки с дискретной графикой — основным атрибутом игровых аппаратов — занимают сегодня в магазинах самые лучшие полки, отведенные под полноразмерные модели, и полок этих все больше и больше. Дело идет к тому, что ноутбуки с офисной конфигурацией и весом под 3 кг перейдут в разряд экзотики.

Тенденции

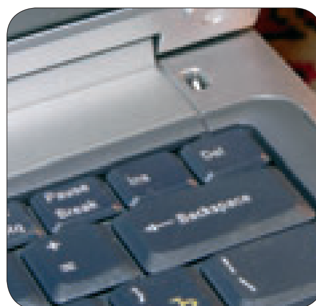
Действительно, если вам не нужен сверхмощный ПК, куда логичнее выглядит покупка истинно мобильной машинки — весом до 2 кг и запасом энергии на 3-5 часов автономной работы. Есть и аргумент «с обратной стороны»: стоимость традиционных ноутбуков в аскетичной конфигурации уже давно не позволяет их производителям рассчитывать на существенный заработок, тогда как, добавив ускоритель и большую ЖК-матрицу, можно с чистой совестью нарисовать на ценнике число посолиднее. Нельзя сказать, что последний факт нас радует, но давно известно, что энтузиасты вообще и любители КИ в частности избраны в качестве спонсорского локомотива для продвижения технологий. Кроме прочего, это означает, что мы имеем полное право со всей строгостью оценивать результат и быть привередливыми. Да, именно так: заказывать оплаченную музыку.

Но прежде чем приступить к осмотру новейших экспонатов, давайте выясним, что произошло с основными компонентами за отчетный период.

GPU

Вслед за простыми видеокартами мобильные ускорители мигрировали на шину PCI-Express, причем версии под AGP в последних семействах не предусмотрены вовсе. Разумеется, в ноутбуках смена стандарта в еще меньшей степени обоснована увеличенной скоростью прокачки данных, зато удобство разводки и пониженное напряжение питания в мобильных условиях имеют первостепенное значение. Самые ходовые модели графических процессоров на сегодня — Radeon Mobility X700 и GeForce Go 6600. Именно на них базируется абсолютное большинство представляющих практический интерес ноутбуков. «Снизу» их дополняют модели X600 и 6200, которые очень сложно назвать удовлетворяющими современным требованиям даже со всеми возможными скидками на мобильность. А формальный топ-класс занимают мобильные версии X800 и 6800 (пополнившиеся совсем недавно ультимативным 7800 GTX — см. новость рядом).





слева Журнал «За рулем» любит пожурить отечественные автомобили за известные погрешности в подгонке панелей. А что прикажете делать нам с зазорами в ноутбучных сочленениях?
справа Открытый способ выключения подсветки экрана представляется нам не совсем удачным как с эстетической точки зрения, так и с позиций консолидированной надежности.

Почему «формальный»? По трем причинам: во-первых, потребление энергии у таких монстров велико даже по меркам ноутбуков класса «замена настольного ПК». Во-вторых, от своих настольных (и одноименных!) прототипов они порою отличаются столь сильно, что сложно бывает понять, почему вообще использован такой же индекс в названии, ведь усечению подвергаются не только частотные параметры, но и количество конвейеров. И, наконец, найти ноутбук с топовым ускорителем любой модели проблематично даже на тест. Вернее, сэмпл раздобыть еще можно, но вот второй такой же в свободной продаже отыскать будет гораздо труднее. Поэтому в нашем тестировании будет представлена в основном «золотая середина» мобильной графики.

ATi Radeon Mobility X700

Полноценный аналог чипов из настольной линейки с 8 пиксельными и 6 вершинными конвейерами, 128-битной шиной памяти с поддержкой DDR1/DDR2/GDDR3 изготовляется по техпроцессу 0,11 мкм и имеет встроенную в чип поддержку PCI-Express x16. Энергосбережением заведует технология PowerPlay, снижающая частоты памяти и чипа при работе с плоской графикой и поднимающая их в момент запуска графически насыщенных программ. Частоты, как водится, могут различаться в зависимости от реализации в разных ноутбуках, но чаще всего используется сочетание 350 МГц для чипа и 600-мегагерцевая память типа DDR. Любопытная в описании, но слегка туманная в деталях функционирования, технология LCD Enhancement Engine обещает повышенное качество масштабирования изображения до нестандартных разрешений и даже некую компенсацию задержки реакции пикселей. Подключение широкоэкранных матриц с разрешением до 1920x1200 (и даже 2048x1536) поддерживается и приветствуется.

Пиксельные и вершинные шейдеры поддерживаются в том же объеме версии 2.0, что и у «взрослых» X700, как и технология сжатия текстур нормалей 3Dc и аппаратное декодирование видео силами шейдерного движка VideoShader HD в форматах MPEG1/2/4, Real Media, DivX и WMV9.

nvidia GeForce Go 6600

Официально под этой маркой существуют два мобильных решения: GeForce Go 6600 и GeForce Go 6600 Ultra. В первом случае частоты должны составлять 375 и 700 МГц для чипа и памяти, а в Ultra-версии частота чипа поднимается до 450 МГц. Кроме того, младшая версия может работать с оперативной памятью по технологии TurboCache и обходиться в таком случае лишь минимальным буфером объемом от 16 Мбайт. Структурно оба варианта располагают 8 пиксельными и 3 вершинными конвейерами; как и в настольной версии, поддерживаются самые прогрессивные на сегодня шейдеры 3.0. А за энергосбережением следит технология PowerMizer, аналогичная по функциональности ATi-версии. За проигрывание видеоконтента ответственна технология PureVideo, способная на примерно тот же набор фокусов, что и VideoShader. Словом, принципиальных отличий на первый взгляд не наблюдается, хотя разница в частотах должна обеспечивать преимущество nvidia. К сожалению, ни одна из утилит для определения частот графических ускорителей не смогла корректно распознать частоты мобильного GeForce 6600 в ноутбуках. Тем не менее у нас есть все основания полагать, что они едва ли точно соответс-

твуют штатным и различаются у разных ноутбуков. По крайней мере разброс тестовых результатов иначе было бы сложно объяснить.

CPU

Центральные мобильные процессоры также успели обновиться. Причем если Intel продолжает хорошо знакомую нам линейку Pentium M (он же дополненный чипсетом и модулем беспроводной связи Centrino), то у AMD случилась новая торговая марка — Turion 64, также объединяющая процессор и целый выводок чипсетов для разных нужд и сфер. Именно на эти две торговые марки мы настоятельно рекомендуем ориентироваться, поскольку все еще встречающиеся в продаже модели на полноразмерных процессорах сегодня крайне трудно признать сколько-нибудь удачным вариантом. Особенно дико смотрятся ноутбуки на настольном Celeron-D — они не только прожорливы, тяжелы и медлительны, но и привлекательны по цене лишь на первый взгляд. Иными словами, за иной «нормальный» ноутбук придется доплатить совсем немного. Очень надеемся, что остатки таких компромиссов будут окончательно и бесповоротно замещены в ближайшее время.

Pentium M (Dothan, Sonoma)

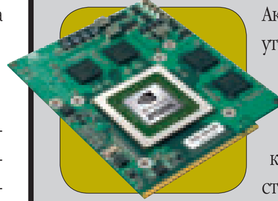
Как известно, процессоры Pentium M продаются сборщикам ноутбуков в комплекте с чипсетом, который на сегодня представлен в двух разновидностях: с интегрированной графикой и без таковой (есть и третий вариант — удешевленная версия с интегрированной графикой для бюджетных и облегченных моделей). Учитывая этот факт, разумно говорить об изменениях в чипсетах и процессоре оптом. С переводом мобильных процессоров на техпроцесс 90 нм Intel пошла по испытанному на настольных решениях пути наращивания производительности — увеличению объема кэш-памяти, причем вдвое — до 2 Мбайт. Само собою, кэш никогда не бывает лишним, и в некоторых программах он способен пропорционально влиять на скорость работы, но, очевидно, представители игровой общественности предпочли бы обменять данный бонус на добавку тактовой частоты.

А с частотой, увы, все не так просто: за более чем полгода с момента выхода обновленного ядра частота старшей модели в линейке выросла на символическую величину — с 2,13 до 2,26 ГГц. Причем добавившиеся за счет кэша транзисторы виноваты в этом ограничении в минимальной степени. Вопреки распространенному мнению кэш вносит в тепловыделение лишь небольшую лепту по сравнению с вычислительным ядром (тепловой пакет обновленной версии сохранен на прежних 27 Вт). На частотный потенциал в не меньшей степени влияют структурные ограничения ядра. Это явление хорошо знакомо всем, кто пытался разгонять процессоры, используя заведомо мощный кулер: тепловыделение может оставаться под контролем, но дальнейшее повышение частоты приводит к глухому зависанию. Как бы то ни было, прогресс мобильных чипов Intel связывает уже не с ростом частот, а с двухъядерными процессорами на ядре Yonah, которое должно появиться в первом квартале 2006 года.

Обновленный чипсет (i915xM) поддерживает память только в стандарте DDR2. Максимальная конфигурация предполагает установку двухканального комплекта из пары модулей DDR2-533. Хотя в случае с младшими моделями процессоров, рассчитанных на шину 400 МГц, память будет работать как DDR2-400, а если сборщик ноутбука «забудет» установить пару модулей и поставит лишь один (что особенно часто наблюдается, когда обьем не превышает 512 Мбайт), то с учетом высокой латентности DDR2 память может превратиться в тормозящий фактор. Посему рекомендуем обращать внимание на количество и тип примененной памяти. Для установки видеокарты в формате MXM повсеместно служит порт PCI-Express 16x.

Самым же приятным (но, увы, совершенно не пересекающимся с игровым сегментом) следствием обновления платформы Centrino можно назвать массовое появление дорогих, но при этом действительно очень легких и компактных ноутбуков на LV- и ULV-версиях Pentium M с относительно низкими частотами и минимизированным напряжением

новости | **видеокарты**



Аккурат к очередному .EXE-тестированию игровых ноутбуков компания nvidia пополнила ряды мобильных видеографических чипов вполне себе ультимативной новинкой. Строго говоря, ничего подобного до сих пор мобильная графика не видела, даже с поправкой на категорию десктоутов, то есть «заменителей настольного ПК», ибо остальные качества условно мобильных компьютеров мало чем отличаются от уровня рядовых настольных аппаратов (учитывая ограниченную возможность переноски 3-5- и более килограммового аппарата и скромный период автономного плавания, но в то же время и возможность поставить хотя бы самый производительный из доступных процессоров), и лишь видеокарта до самого последнего времени оставалась на шаг отстающей.

Да, в природе существовали мобильные решения под такими же индексами, что и у заглавных моделей в полноразмерном исполнении, к примеру, GeForce Go 6800 Ultra и Mobility Radeon X800, но по техническим характеристикам они значительно отличались от настольных прототипов и по количеству конвейеров, и по частотам. В случае же с новинкой, полное имя которой GeForce Go 7800 GTX, речь идет о тех же самых 24 пиксельных и 8 вершинных конвейерах; частоты снижены также весьма умеренно: до 400/1100 МГц для чипа и памяти (для сравнения в настольной версии — 430/1200 МГц); поддерживаются шейдеры третьей версии, технологии Transparency Antialiasing, PureVideo и мобильно-сберегающая PowerMizer 6.0.

Количество транзисторов по сравнению с GeForce Go 6800 Ultra возросло с 202 до 302 млн., однако сохранен как прежний тип корпуса, так и тепловой пакет (допустимый уровень рассеивания тепла). Более того, изготовители видеокарт для ноутбуков могут использовать старую разводку и те же самые платы, благо по установочным параметрам чипы идентичны. Огорчает только, что сегодня поддерживают эту инициативу в основном лишь те сборщики ноутбуков, чьи имена неизвестны отечественному потребителю. Впрочем, если ускоритель окажется не столь витринным решением, как это выглядит на первый взгляд, последователи найдутся, даже не сомневаемся. ■

новости | **корпуса**



Спаривать видеокарты в ноутбуках еще никто не догадался, а вот в корпусе формата баребон это случилось. Компания Shuttle, идеолог и основоположник баребонного движения, еще на весеннем CeBIT обещавшая нам SLI-спарку в нескольких кубических дециметрах насыщенного электроникой пространства, наконец-то официально выпустила модель с той самой функциональностью и индексом SN26P.

Окончательные характеристики таковы: чипсет nForce4 SLI для процессоров AMD с разъемом Socket 939, есть поддержка Serial ATA II с NCQ и RAID (штатные места для двух винчестеров), Gigabit Ethernet с аппаратным файрволом, 7.1-канальный звуковой тракт на, пожалуй, лучшем интегрированном аудиочипе Via Envy24PT. В качестве видеокарт могут использоваться любые, поддерживающие SLI-режим, вплоть до 7800 GTX (совместимость с которыми отмечена в спецификации отдельной строкой). Мощность блока питания — 350 полновесных (некитайских!) ватт; шумность, согласно отчетам многочисленных онлайновых лабораторий, находится в пределах нормы, установленной одноплатными моделями Shuttle на процессорах AMD, то есть похвально низка. И еще одно важное замечание: в отличие от ранних сэмплов, в которых для охлаждения карт предусматривался специальный кулер на тепловых трубках, окончательная версия приемлет обычные видеокарты с их собственными кулерами.

Разумеется, даже без учета покупки пары видеокарт такая система не может стоить дешево. Об установившихся розничных ценах говорить пока рано, но в паре французских сетевых лавочек данный корпус на момент официального выпуска уже продавался по 680 евро, что примерно вдвое дороже SN25P с одним портом PCI-Express 16x и чипсетом nForce4 Ultra. ■

питания. Путешественники должны быть довольны.

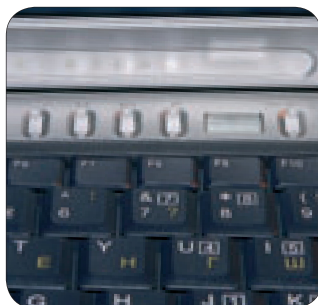
Turion 64 (LanCaster)

В меру подробно о чипсетах и самих процессорах, объединенных новым лейблом, мы отчитывались по факту их официального выпуска (в цебитовском материале), поэтому будем предельно лаконичны. Сами процессоры являются полнофункциональной версией Athlon 64 для Socket 754 (с добавкой SSE3, которая, кстати, так до сих пор и не появилась в процессорах Pentium M, хотя в Pentium 4 это расширение попало раньше, чем в Athlon). Стало быть, интегрированный контроллер памяти (одноканальный на DDR400), 64-битная подсистема и прочие признаки архитектуры AMD64 в этом процессоре на месте. Фактически процессоры лишь сортируются с учетом способности работать на пониженном напряжении и выделять минимум тепла (до 25 Вт в серии MT, до 35 Вт — ML; причем измеряется это значение при работе с максимальной нагрузкой и в неблагоприятных условиях, реальное тепловыделение заметно ниже). Чипсеты под Turion также поддерживают все современные новации, включая PCI-Express и развитые технологии энергосбережения.

За полгода линейка процессоров существенно пополнилась: так, на момент тестирования доступной старшей моделью в экономичной серии была MT-37 (2,0 ГГц, кэш 1 Мбайт), но уже вышла MT-40 (2,2 ГГц, 1 Мбайт) и ожидается MT-42 (2,4 ГГц, 512 Кбайт). В более «теплой» серии ML процессоры выходят с опережением на одну ступень (уже доступна ML-42), таким образом, наиболее традиционный и близкий нам по духу путь совершенствования процессоров — за счет подъема тактовой частоты — в отношении Turion обещает пока сохраняться. Хотя в перспективе, как и у Intel, на смену готовятся двухъядерные процессоры на ядре Taylor, о которых никаких подробностей пока нет.

Таким образом, решение получилось технически конкурентоспособное, и помешать его распространению мог лишь относительно поздний по сравнению с Pentium M выпуск. Ведь о Centrino мы услышали еще в 2003 году, и платформа оказалась действительно удачной. Однако опасения не оправдались, за прошедшие с момента выпуска Turion полгода ноутбуков на его базе вышло больше, чем за все время существования Athlon XP-M. Поэтому выбор имеется на любой вкус. Очевидно, столь дружной поддержкой Turion обязан успеху Athlon 64 в настольном классе, хотя в качестве конкурента ему достался не в пример более «заковыристый» партнер, нежели Pentium 4. И, судя по объективным тестам, игрой в одни ворота в мобильном сегменте даже не пахнет.

Впрочем, в нынешней мобильной линейке AMD есть и вовсе непобиваемый козырь. Он также относится к не совсем игровому сегменту, но, в отличие от низковольтных Pentium M, претендующих на эксклюзивное внимание «богатых путешественников», способен покорить сердца тех, кому нужен недорогой ноутбук с оптимальным сочетанием цены, мобильности и умеренной офисно-мультимедийной производительностью. Процессоры Sempron Mobile с аналогичным Turion тепловыделением (25 Вт) — лучший на сегодня бюджетный выбор. И все по той же причине, по которой у Celeron M до сих пор отсутствуют функции динамического управления частотой и напряжением в зависимости от нагрузки! Феномен так и не получил официального объяснения, однако факт остается фактом: ноутбуки на более слабом Celeron M расходуют батарейки существенно быстрее, чем на Pentium M (и тем более по сравнению со своим прямым конкурентом — Sempron Mobile).





слева Плейеры есть почти у всех полноразмерных ноутбуков. Как минимум, можно послушать музыкальные диски, а иногда даже посмотреть видео, не загружаясь в ОС.
справа Все меньше ноутбуков поддерживают док-станции, к которым можно было бы пристыковать стационарную периферию и ускорить таким образом инсталляцию ноутбука на рабочем месте после мобильного сеанса.

Как мы тестировали

Ноутбуки распаковывались, бережно устанавливались на тестовый стол, запускались под управлением операционной системы Windows XP SP2 Professional, после чего на них инсталлировался набор тестов, включавший в себя:

а) игры Unreal Tournament 2003, DOOM III, Far Cry, Half-Life 2 и Battlefield 2 в разрешении 1024x768 и на уровне качества High (за исключением Half-Life 2 и Battlefield 2, для которых включался максимальный уровень качества);

б) синтетический тест 3DMark 2005 и программы общебытового назначения WinRAR 3.50 и DivX 5.2.1 Pro.

Время автономной работы измерялось на циклическом прогоне Demo Loop в Far Cry, а также в «активном» офисном режиме. Что это за режим? Поскольку рекордным временем автономной работы интересующий нас класс ноутбуков похвастаться все еще не в состоянии (запаса энергии простой батареи емкостью 4400 мАч мощным ноутбукам по-прежнему хватает не более чем на 3 часа в максимально щадящем режиме), было решено вместо выяснения «кто же все-таки протянет чуть дольше» оценить общую экономичность каждой системы. Для этого кроме имитации текстонабора запускался целый ряд фоновых задач: проигрывался MP3 CD (обороты принудительно снижались до минимальных, поддерживаемых через утилиту DriveSpeed, в противном случае время работы определялось бы потреблением моторчика оптического дисковода); модули Wi-Fi и Bluetooth также были активизированы, а сам ноутбук подключался к локальной сети через Ethernet-порт и «висел» в файлообменной сети под управлением клиента eMule. Словом, в работу, таким образом, включалась вся имеющаяся починка, кроме графического ускорителя, ответственного за посадку батареек в игровом подтесте.

	MaxSelect Mission X710S	MaxSelect Mission X710S	MaxSelect Mission X710S	MaxSelect Mission X710S
3DMark 2005, общий балл	2268	2268	2268	2268
3DMarks 2005 CPU Test, общий балл	4039	4039	4039	4039
3DMarks 2005 Fill Rate Single-Texturing, MTexels/s	990	990	990	990
3DMarks 2005 Fill Rate Multi-Texturing, MTexels/s	2860	2860	2860	2860
Unreal Tournament 2003 flyby/botmatch, fps	163/94	163/94	163/94	163/94
Far Cry, High, fps	54	54	54	54
DOOM III, High, fps	39	39	39	39
Half-Life 2, Max, fps	78	78	78	78
Battlefield 2, fps	75	75	75	75
WinRAR 3.50, Кбайт/с	465	465	465	465
DivX 5.2.1 Pro, мин	25:18	25:18	25:18	25:18
Время автономной работы — игра, часы	1:10	1:10	1:10	1:10
Время автономной работы — «активный офисный» режим, часы	1:54	1:54	1:54	1:54



MSI MegaBook S270

Мы, конечно, не могли удержаться и не посмотреть, как проявит себя новоявленная платформа Turion в особо компактном воплощении. На закуску. Тем более что формальным поводом для этого могло послужить и позиционирование ATi-чипсета как самого могучего интегрированного графического ядра для ноутбуков. Возможно, это и так, однако в свежих играх и тяжелых режимах успехи любого интегрированного видео (тем паче с выделяемым из оперативной памяти видеобуфером) остаются скромными, что в который уже раз красноречиво подтвердили наши тесты. А значит, поиграть с комфортом удастся лишь в динамичные игры предыдущего поколения (и, понятно, в игры статичных жанров всех времен и народов).

Словом, перед вами внеконкурсный ноутбук. Факт, машинка получилась очень приятной и за пределами задач с объемной графикой совершенно универсальной. Процессор мощный, дисковой и простой памяти с избытком, есть даже интегрированный Bluetooth-адаптер. Комплекта из стандартной и двойной батареи (типичное оснащение «странствующего» пользователя) ноутбуку хватает на 4,5-5 часов автономной работы в стандартном офисном режиме. На практике такого запаса бывает достаточно, чтобы пользоваться ноутбуком без ограничений в течение всего «мобильного» трудодня, даже если вы прибегаете к услугам ноутбука всякий раз, когда в этом возникает необходимость. В наших нагрузочных тестах ноутбук выступал с одной усиленной батареей и также предсказуемо обошел всех полноразмерных коллег по экономичности.

Впрочем, есть и повод для формального ворчания: при работе с максимальной нагрузкой ноутбук шумит сильнее, чем M635, однако звук довольно однородный, без высоких частот и всплесков, что легко маскируется негромкой музыкой. В режиме без нагрузки пожаловаться и вовсе не на что. Едва ли не самым логичным и первостепенным дополнением к любому ноутбуку хотелось бы назвать хорошие наушники — пригодность штатных динамиков для прослушивания музыки по-прежнему не выше, чем у обыкновенно встраиваемых в монитор. Судя по всему, тратиться на высокотехнологичные изыски в этой области производители просто не хотят. Схема, по которой в стационарном положении ноутбук подключается к нормальной колоночной акустике, а в пути используется вместе с наушниками, наиболее адекватна ситуации.

Корпус даже после длительной работы остается лишь равномерно теплым (фамильная черта всех ноутбуков на Turion). Маленький, но широкоэкранный монитор ведет себя по-взрослому и никаких качественных уступок по сравнению с большими моделями себе не позволяет.

рейтинг **вне конкурса**

ЦЕНА **$1410**
ПАРАМЕТРЫ **Turion 64 MT-30 1,6 ГГц, 512 Мбайт SO-DIMM DDR400, Integrated Radeon Xpress 200M 64 Мбайт**
ДИСКИ **60 Гбайт (Toshiba MK6052GAS), DVD-RW (LG GCA-4080N), Card Reader MS/SD/MMC**
ИНТЕРФЕЙСЫ **Bluetooth, Wi-Fi**
ЭКРАН **12,1" TFT (1280x800)** | ВЕС **1,9 кг**
РАЗМЕРЫ (ШИРИНА X ГЛУБИНА X ТОЛЩИНА) **303 x 225 x 26 мм**
ЕМКОСТЬ БАТАРЕИ **2200/4400 мАч**



Roverbook Nautilus Z550

Этой модели достался самый мощный на сегодня процессор в мобильном интеловском семействе вкупе с прорывной nvidia-графикой. Абсолютным рекордсменом ноутбук тем не менее не стал (забавное наблюдение: в рамках теста мы еще встретим более резвую модель, в основе которой будет Pentium M... с меньшей частотой). Однако то, что данному аппарату по плечу современные игры, сомневаться не приходится. А значит, практическое сравнение и далеко идущие выводы разумно перенести в плоскость второстепенных потребительских качеств. Приступим.

Даже без нагрузки ноутбук включает вентилятор, что не редкость и вполне допустимо, но в данном случае ситуация усугубляется тем, что система работает в цикле, то есть вентилятор время от времени глохнет совсем и снова разгоняется до весьма чувствительных на слух оборотов. Что не может не привлекать внимание.

По материалам и качеству сборки ноутбуки Rover Computers становятся все более «брэндовыми», лишь большие зазоры в соединениях крышки продолжают слегка смазывать респектабельную картину. Кнопки управления плейером грамотно вынесены на переднюю панель; к расположению внешних портов замечаний также нет, на правой боковине присутствует пара кнопок для регулировки громкости (но в играх они работают не очень четко, периодически почему-то отказываясь влиять на уровень звука), выход для наушников остроумно совмещен с оптическим SPDIF. Слева на корпусе вы можете обнаружить выход для антенного кабеля, являющийся не чем иным, как признаком существования внутри ноутбука встроенного ТВ-тюнера. Оригинально!

Что ж, перед нами действительно мощный ноутбук с исчерпывающей функциональностью и хорошей (но не лучшей, см. нижеследующего претендента) широкоэкранной матрицей. К тому же впечатление от обладания роскошной вещью подпорчивают мелкие, но досадные погрешности.

рейтинг **4,2**

ЦЕНА **$1900**
ПАРАМЕТРЫ **Pentium M 780 2,26 ГГц, 1 Гбайт SO-DIMM DDR2-533, GeForce 6600 Go 128 Мбайт**
ДИСКИ **80 Гбайт (Fujitsu MHV2080AH), DVD-RW (Matshita DVD-RAM UJ-8405), Card Reader MS/SD/MMC**
ИНТЕРФЕЙСЫ **Bluetooth, Wi-Fi (опция)**
ЭКРАН **15,4" TFT (1280x800)** | ВЕС **2,9 кг**
РАЗМЕРЫ **355x265x38 мм** | ЕМКОСТЬ БАТАРЕИ **Нет данных**



MaxSelect Mission X710S

Первое, что подкупает в этой модели, несомненно, матрица. Отменное качество изображения, обзорность по горизонтали превосходит многие настольные модели, претензии к скорости реакции также неуместны. О разрешении, до которого все никак не дорастут даже 19-дюймовые на-

стольные аппараты, просто нечего сказать, — оно изумительное. Вернее, можно отметить интересный эффект: субъективно ноутбук воспринимается как «более просторный» рабочий инструмент по сравнению с настольным компьютером с 17-дюймовым ЖК-экраном. Ничего удивительного, если учесть, что на экране помещается больше полезной информации, а четкость ЖКМ позволяет все это с комфортом разглядывать.

Что делать с «широкоэкранностью», если в играх соответствующие разрешения по-прежнему поддерживаются не везде, хотя и не являются экзотикой? Пожалуй, ничего, такой экран позволяет сделать ноутбук компактнее без ущерба для удобства применения. Габариты по ширине определяются задачей оставить полноразмерную клавиатуру, тогда как по высоте основным ограничивающим фактором всегда являлась матрица. Именно поэтому большинство новых ноутбуков, включая даже компактные модели с 12-дюймовой матрицей, по логике вещей не способные ублажать зрителей натуралистичным видеорядом, ныне переводятся на «широкие» матрицы. Жаль лишь, что в большинстве из них вместо увеличения разрешения по горизонтали происходит его усечение по вертикали. И очень приятно, когда встречается исключение из этого правила — как в ноутбуке MaxSelect.

Из прочего отметим тачпад с областью прокрутки, что менее удобно, чем настоящее колесико, но куда лучше, чем ничего. В спокойном режиме большую часть времени ноутбук молчит, прослушивается только винчестер, но в теплом помещении кулер включается на небольших оборотах и уже, как правило, не выключается. Регулятор громкости — цифровое «колесико»; порты USB расположены в ряд на левой боковине в количестве трех штук (сблокировать их один под другим, как это часто встречается, не позволил... чрезвычайно тонкий корпус), еще один установлен справа. В стандартной комплектации нет Wi-Fi (адаптер можно установить в имеющийся слот Mini-PCI), зато прилагается усиленная батарея на 6600 мАч, поэтому общий запас энергии в двух батареях позволяет продержаться в спокойном режиме до 7 часов. Ну а разного рода нагрузка сажает аккумуляторы многократно быстрее.



В объективных тестах ноутбук занял первое место по совокупности результатов (но с минимальным отрывом от преследователей). Из слабостей можно отметить лишь не впечатляющий результат в DOOM III, где мобильное ATi-решение продолжает уступать nvidia, в чем мы уже не раз убеждались на примере настольных версий. Впрочем, этот факт мы не можем назвать серьезным упущением, поскольку в целом Radeon X700 обладает ничуть не меньшим потенциалом, чем GeForce 6600, — стоит обратить внимание хотя бы на скорость заполнения экрана в режиме мультитекстурирования.

Итого: позвольте отрекомендовать эту модель как лучшую в рамках нашего тестирования.

ЦЕНА **$1900**
ПАРАМЕТРЫ **Turion 64 MT-37 2,0 ГГц, 1 Гбайт SO-DIMM DDR400, ATi Radeon X700 128 Мбайт (358 МГц — чип, 560 МГц — память)**
ДИСКИ **80 Гбайт (Samsung MP0804H), DVD-RW (HL-DT-ST GCA-4080N), Card Reader MS/SD/MMC**
ЭКРАН **15,4" TFT (1680x1050)** | ВЕС **2,8 кг**
РАЗМЕРЫ **355 x 263 x 25 мм** | ЕМКОСТЬ БАТАРЕИ **4400/6600 мАч**

рейтинг 4,5

Team Computers Runbook m712

Глядя на тестовые результаты, хочется в первую очередь отметить сбалансированные показатели, хорошее время автономной работы и задуматься о ярлычке «Лучшей покупки». Однако, переходя к остальным характеристикам, обнаруживаем, что в компенсацию приготовлено изрядное количество негатива.

Судите сами. В качестве конструктива использована некая очень распространенная основа (почти идентичные внешне ноутбуки мы еще встретим под двумя другими марками во второй части обзора). Ноутбук получился «толстым» (4 см!) и, в сравнении с широкоэкранными моделями, «квадратным». Что, конечно, дело вкуса. А вот положение разъемов объективно хромает: ноутбук располагает тремя USB-портами, причем все они собраны на задней панели — такого мы давненько не видели. Едва ли можно назвать находкой и открыто расположенный выключатель подсветки экрана (такие вещи принято скрывать в корпусе). Похвальное само по себе колесико регулировки громкости почему-то задвинуто на самый дальний край левой боковины. Зато здесь есть неплохой проигрыватель компакт-дисков с ЖК-индикатором (прямо под основным экраном) и выдвигающийся вперед лючок DVD-привода. Впрочем, тут же придется объективно поругать сам привод за привередливость к качеству дисков, причем речь идет не о каких-то поцарапанных или отштампованных в подпольных условиях, а о вполне себе качественных, но, к примеру, записанных в несколько сессий. Шумовой аккомпанемент в целом не раздражает, кулер вращается постоянно и дополнительно разгоняется в нагруженных условиях. Исходя из универсальности в играх мы готовы были бы записать матрицу с традиционными пропорциями в актив, если бы не общее качество изображения, явно отстающее от уровня широкоэкранного поколения. Иными словами, такое сочетание яркости-контрастности-обзорности-цветопередачи мы уже встречали в предыдущих тестированиях, сегодня можно желать и получать большее...



(Окончание следует.)

ЦЕНА **$1439**
ПАРАМЕТРЫ **Pentium M 750 1,86 ГГц, 1 Гбайт SO-DIMM DDR2-533, GeForce 6600 Go 128 Мбайт**
ДИСКИ **80 Гбайт (Samsung HM080JI), DVD-RW (Aopen DVD-RW ISU8424E), Card Reader MS/SD/xD/MMC**
ИНТЕРФЕЙСЫ **Wi-Fi**
ЭКРАН **15,1" TFT (1400x1050)** | ВЕС **2,87 кг**
РАЗМЕРЫ **330 x 275 x 40 мм** | ЕМКОСТЬ БАТАРЕИ **4400 мАч**

рейтинг 3,8

Спасибо!

Редакция Game.EXE искренне благодарит компании, отпустившие погостить в нашу добрейшую лабораторию свои не по-детски мощные ноутбуки, а именно: компании Rover Computers (www.rovercomputers.ru), Team Computers (www.team.ru) и московские представительства компаний MaxSelect (www.maxselect.ru) и MSI (www.microstar.ru).

Ich ruf zu dir, Herr Jesu Christ

Это одно большое соперничество. Победил-проиграл, сильнее-слабее, умный, удачливый, невнимательный, не на своем месте, интуиция, здравый смысл.

МУЗЫКАЛЬНАЯ ИСТОРИЯ #12

Множество несомненно полезных навыков, умение увидеть свои ошибки и перестать их совершать, умение быстро принимать решения, третье-четвертое умение...



О смысле музыки написан не один трактат, но если запустить эти мириады страниц в дайджест-соковыжималку, то окажется, что музыка всегда говорит о любви. Это сакральное слово стало почти табуированным, но на этот раз без него не обойтись.

Обернемся к истории: на рассвете классической европейской музыкальной традиции — грегорианские песнопения о любви неземной, божественной. В то же время за стенами храмов менестрели пели о любви земной. И можно петь хоть о любви к деньгам, но, как ни старайся, не сможешь петь о деньгах.

Иногда сон превращается в кошмар, жажда жизни обращается в страх одинокого человеческого существа перед Вселенной, перед теми силами, которые останутсянепостижимыми даже перестав быть непознанными.

Это может быть кроткий мистический, едва ли не благоговейный страх, столь точно переданный в хоральной прелюдии фа минор из «органной книжечки» И.С. Баха, которая некоторое время была столь популярна в нашей стране благодаря киношедевру Тарковского. Это может быть и всепоглощающий животный ужас перед демонами внутри человека и вне его, на основе чего так удачно построили свое амплуа вечные рок-страшилища Black Sabbath. Неслучайно на самой заре шутеров демоническая тематика пришла в жанр под музыку*, построенную на основе именно ранних Black Sabbath.

Однако идея не прижилась. Человек с шотганом стреляет все время, а боится лишь пару мгновений, и случается это очень редко. Любовь же его тем более не переполняет. Музыкальные темы вынуждены отойти на заранее заготовленные позиции в основном меню.

Обратите внимание, насколько неуместно, даже несмотря на весь свой антураж, звучат классические произведения в стратегических монолитах Paradox или вот в только что заглянувшей Civilization IV. Хозяин растущей империи погружен в раздумья: деньги и люди любят счет. Расходы, доходы, плюсы и минусы. В это время в колонках верещат бессмертные произведения из сокровищницы мировой культуры.

Есть известный исторический анекдот: как-то на премьере одной из комических опер Моцарта король Иосиф II воскликнул: «Милый Моцарт! Слишком много нот!».

Конечно, много. Грегорианские песнопения, собственно, и ставшие основой классической музыки как таковой, основывались на религиозных текстах, которые, будучи воплощенными в прозе, освободили музыку от жестких стихотворных ритмических рамок, лишив ее повторяющихся мелодий и дав возможность музыке литься свободно, подобно реке или лавине.

Но во время игры внезапно начинаешь понимать монарха, и это ужаснее всего. «Ровно столько, сколько нужно», — ответил ему композитор. Это очень легко принять за игру слов.

Иногда правитель буквально вынужден заглянуть внутрь себя. Переговоры, на которых Ганди нижайше просит поделиться с его народом даром письменности. Трезвый монарх считает, что несомненно стоит отказать. Но звучащая музыка внезапно высвечивает пелену холода: как можешь ты вести себя столь низко, почему не дашь миролюбивому народу приобщиться к общечеловеческим культурным ценностям?

Отказать.

Популярный фотогеничный персонаж Ганнибал Лектер, искушенный ценитель прекрасного, моральный калека, навсегда лишенный обыденной роскоши человеческих эмоций. Когда подходишь к камню на распутье, ты либо прекращаешь соревнование, либо навсегда выключаешь музыку.

Щёлк.

* Саундтрек к DOOM, автор — Роберт Принс.